2003
ISSUE.109
科学普及出版社
9

家用电脑与游戏

Play

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

仙劍奇俠傳三【超完全攻略】

真实的谎言
漫谈游戏拟真的音、形、义

百万游戏销量狂想曲

FIFA2004

信长之野望XI天下创世

极品飞车：地下狂飙

反恐精英：零度危机

美食·香吻 激情法兰西
中国代表团征战首届ESWC独家报道

A3怪物选美大会

游戏修改器专题：武林兵器谱

零售价 8.8元 www.playgamer.com
ISSN1009-6183









凡奥美电子正版游戏包装盒均贴有800防伪标记，敬请认明，谨防

CS:CZ
COUNTER-STRIKE
CONDITION ZERO

全球广受欢迎的第一视角射击类游戏之一

反恐精英

CONDITION ZERO

零点行动

简体中文版



AMD Athlon XP 处理器　优胜者的秘密武器



CS正统　一脉单传

■ 王者之气：

气势恢弘情节曲折的单机任务

■ 霸者之道：

精彩刺激斗智斗勇的网络对战



包含刺激的单人任务，并为在线和离线游戏提供了官方CS BOT



［典藏版情侣T恤］

［典藏版仿真军表］

典藏版超酷包装］

Z典藏版已在网上连邦提供预订

欲订从速购！



游戏包含了你玩此世界排名第一的在线动作游戏所需要的一切

9月全球同步上市

CZ美女造星运动”挑战靓丽　塑造明星

“奥美游戏主题店”北京北四环东路小营赛博数码广场二层

为您提供会员增值服务、游戏咨讯、周边产品及珍贵的游戏收藏品

详情请关注奥美官方网站 www.aomeisoft.com



奥美电子（武汉）有限公司 客服电话：(021)-63603896/63603986

Play! 家用电脑与游戏

FANTAIY COMPUTER @ GAME MONTHLY

2003年9月号 总109期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区中关村南大街16号
　　　　　科学普及出版社712室
邮政编码：100081
通讯地址：北京813信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010)62103397/98/99
传　　真：(010)62136150
网　　址：http://www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：赵震东
总 策 划：宋爱华
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：罗东东　谷岩　周璐
美术编辑：隋斌　单非

广告总监：刘淑慧
广告经理：王忠伟　蒋同庆　李丽
电　　话：(010)62103397/98/99
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：杜辉
电　　话：(010)62103397/98/99
电子信箱：publisher@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
　　　　　bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京西工商广字第0010号
印　　刷：上海腾飞照相制版印刷厂
定　　价：8.80元

特别企划

22 百万游戏销量狂想曲



25 美食·香吻 激情法兰西

新作速递



28 足球2004
30 信长之野望XI 天下创世
32 三国志英雄传
34 极品飞车：地下狂飙
36 反恐精英：零度危机
37 脱狱潜龙
38 超越善与恶
39 指环王：魔戒之战
40 圣女贞德
41 铁路先锋
42 罗马：和平女神
43 荷比人
44 使命召唤
45 隐藏与危险Ⅱ
46 彩虹六号Ⅱ：雅典娜之剑
47 复活
48 神话时代：泰坦
49 狂啸：幻影前线
50 圣书外典
51 太空游侠
52 国内上市星运表
54 国际上市星运表
55 中国游戏风云榜







极限攻略

56 仙剑奇侠传III 流程全攻略
66 无冬之夜：古城阴影 详尽任务攻略
72 圣女之歌Ⅱ 撒雷姆天使 全攻略
77 风云争霸 主线攻略
80 职业车手 战术攻略详解【下部】
85 秘集市

游戏观点

86 F1挑战赛99-02
88 午夜狂飙会Ⅱ
90 绝命大逃亡
92 鬼武者
94 侦缉档案：犯罪现场实录





遥远的境界

前几天父母喜迁新居，帮他们搬家时我发现了屋中积存的一些属于自己的东西，近两年的有游戏和音乐光盘，早几年的则是书和磁带。

磁带赫然有一大堆，正版居少，翻录居多，我随手挑出几盘，准备开车时听听。看着那些封套上自己手写的歌手和曲目名单，不由得回忆起当年的情景来。那时候，流行音乐市场在国内的发展已经度过了启蒙阶段，但欧美音乐的正版依然稀少而昂贵。大学校园中，中国国际广播电台的 Easy FM 和北京音乐台的一些栏目，是欧美流行音乐流传的主要途径，再有就是同学之间互相串录了。说来好笑，那时学校图书馆也提供音乐磁带翻录业务，还时不时摆个摊子卖打口磁带。

那时候我们知道有版权这回事吗？我真的记不清了。我只清楚的记得，中学时期开始听港台歌曲，上了大学陡一接触欧美歌曲，那种感觉就叫做饥渴。

后来邂逅游戏，感觉也是如此。

饱受文化饥渴的人与生理饥渴的人一样，最能满足他们需求的不是那些食粮的质，而是量。

所以，念及此事，当我开车在熙熙攘攘的道路中穿行，耳边回荡起往日翻录的音质粗劣的音乐时，内心并没有唤起对年少岁月的感怀。我只是默默的计算着，自己从无知和无视到完全接受正版，竟用了大约十年时间。

八十年代出生的人正在成为游戏的主流消费群体，他们不像父辈和兄长那样，经历过一段文化荒蛮时期，体验过改革开放带来的改天换地的巨变，类似电子游戏这样的新型文化产品，对于他们仿佛是天经地义就该存在的。然而父兄的观念和习惯会直接间接地影响他们，让他们明明没有尝过挨饿的滋味却偏要囤积大批粮食，搞得自己还没有体会个中滋味便已彻底坏了兴致。

或许，类似玩家购买盗版这样的行为，只是在整个社会文化传统的沿革中随波逐流罢了，单纯用产品价格高低、市场规范程度等等来评判消费行为是否能够理智和循矩，是缺乏道理和不够全面的。有两种情形可能会真正唤醒玩家的版权意识，一种是盗版从市场中销声匿迹，一种是玩家的父兄师长们共同进入了"从心所欲不逾矩"的境界……

写到这里感觉自己有些胡扯，某些东西的完全消失以及古稀之年的那个什么境界，好象都遥远了些。



小马
awei@playgamer.com

▶娱人码头◀

96 真实的谎言
——漫谈游戏拟真的音、形、义
99 哗啦啦啦下雨了





▶网络帝国◀



104 网游月记
106 神之领域 Asgard
108 NOVA1492 前瞻
109 千年新玩法 帝王石谷前瞻
110 传奇 3 神舰
112 使命公测版 抢先体验
114 凯旋 正反测评报告
116 剑侠情缘网络版 全攻略
122 龙族 1.2 五大职业如是说
126 魔剑 封城后自由人生活指南
128 魔力宝贝 五人无传教秒杀露比全纪录
129 神州 和尚的另类培养法
130 征服 战士与勇士技能全接触
132 谁是最可爱的怪物--A3 怪物选美大会





▶软硬武略◀

136 游戏修改器专题：武林兵器谱

屠龙刀——金山游侠
绝世好剑——FPE 游戏修改至尊
丈八蛇矛——GameEnchanter
凤头斧——东方不败
繁华盾——Game Master 游戏修改大师
射日弓——Game Expert 游戏修改专家
无极棍——TSearch 游戏快慢修改工具
西洋火枪——Magic Trainer Creater
含锢——Game's SaveFile Editor
袖箭——UltraEdit



▶电娱实况◀

140 产业新闻

游戏工委正式成立
剑侠英雄会四方英雄登场
魔兽争霸战果揭晓
拉力大赛登场，数码赛事先行
新蛋网杯游戏视频大赛进入尾声
玩家喜获赛欧轿车
光荣高层造访《家游》
GOC 北京赛区落幕

143 每月时评
144 外刊概览



▶大话家游◀

145 编读往来

广告索引

页码	广告	页码	广告	页码	广告
封面	寰宇之星	4	奥美电子	16	交大铭泰
外拉一	欢乐数码	5	奥美电子	17	第三波
外拉二	欢乐数码	7	北极冰	18	阳光娱动
内拉一	兆鸿科技	9	北极冰	19	北极冰文化
内拉二	兆鸿科技	11	目标软件	20	新天地
封二	天行远景	12	金山	21	新天地
1	炎黄新星	13	金山	封三	漫步者
2	福州网龙	14	交大铭泰	封底	万向科技
3	福州网龙	15	交大铭泰		

"Bill Gates, Why do you make this possible? Stop making money and fix your software "（比尔·盖茨，你为什么要使这种攻击成为可能？不要再挣更多的钱了，好好修正你发行的软件吧。）

据说，8 月爆发的"冲击波"病毒代码中有以上这样一段文字。就象一个贼闯进你的家，肆意劫掠破坏后，在墙上写下耻笑防盗门不够结实的话以后，离开了。相信制造"冲击波"的人（或人们）是一个（或是一群）电脑高手，他们的水平已经高到能破坏一个他们憎恨的操作系统，但却还没高到能制造一个抗衡它的操作系统，所以他们只好用这种方式来证明自己的存在。

制造"冲击波"的人很象恐怖分子，他们没法触动比尔·盖茨（或乔治·布什）的一根头发，但是却能够毫不费力的在比尔·盖茨的普通用户（或乔治·布什的百姓选民）身上证明自己的强大。从卑鄙和懦弱的程度上来看，病毒制造者和恐怖分子可谓旗鼓相当，而从胆量上来看，我甚至更佩服后者，他们好歹付出了生命，或者哪怕只打一个声明对此事负责的电话，而前者只敢躲在显示器前猥琐的窃笑。

越来越多的电脑病毒和网络攻击让我想到了飞艇。飞艇作为人类发明的最重要的航空器之一，在航空史上曾经和飞机平分秋色，但连续的事故使人们对它越来越丧失信心，1937 年，德国"兴登堡"飞艇的坠毁惨剧标志着人类使用飞艇时代的终结。实在不希望看到伟大的电脑和网络也走到这么一天。

东东



这个暑期让我感受了一番游戏圈的火热，各家厂商都在这样一个最容易抓住玩家消费群的季节里尽展其所能，便宜到底的正版精品游戏大出击，实现承诺向玩家送出价值不菲的奖品房车，大张旗鼓彰显实力的产品发布会，还有各种游戏赛事的开张落幕，令人真有些目不暇接的感觉。最令我感到惊喜的，是在这些活动的现场看到了越来越多的非专业游戏媒体及非游戏圈人士的身影。

也许是长时间沉浸在电脑游戏中的缘故，自己一度以为，在这样的时代里，电脑游戏早应该像电视节目一样家喻户晓了。可惜圈子就是圈子，如果不能与主流社会积极互动，它被了解和接受的程度就会大打折扣。本月在游戏工委成立大会及金山剑网发布会上听到主管部门领导的讲话，就更加深了这样的感受。不过，这感受是变得更好而不是更糟。显然，网络游戏作为网络消费应用不可忽视的一份子，为游戏业掀起了一场全民普及运动，从受众的广度上、经济的规模上、相关产业的拉动作用上都施加了足以令人瞩目的影响力，而本月所有这些精心策划并实施的游戏行业"公关活动"，的确起到了令人刮目相看的奇效呢。

游骑兵

英雄，也许是象张大导演影片华丽的雾水式角色，也许是象小说中高呼着"斩妖除魔"的侠客，也许是象 CS 中跳跃着连续爆头的敏捷枪手，也许……

这些英雄人物似乎都在用尽全力要给我们一个完全正面的特写，而在我看来他们与我的距离却越来越远。于是我开始远行，在曾经深感恐惧的梦幻大陆上找寻新的起点——巨标无冬城。流浪了一个月之后，我似乎找到了点英雄的感觉，至少那里的人们都这么想，也许就因为我孤身在山中杀了几条龙。事实上，在他们观察力忽略的角落还隐藏着一些东西，这其中应该包括数次在街上的偷盗行为，还有旅馆中的入室抢劫。人们眼中拯救他们的英雄也并不是完美，炫目的盔甲之后，还有在沼泽沉潭中草草包扎的伤口；挥舞巨剑的手上，还有因谋杀平凡商人而沾染的鲜血……所有的事情就这样发生了，普通的人群中，没有谁会在乎英雄背后的故事，他们并不会关心我行事当中有什么是略失理智的，因为我正义的行动的确拯救了那些残存的生命……无冬城中讲述的就是这样一个更接近真实的传说，她让我在其中了解到更多的东西，至少是更多的自我。



这就是游戏吧，这就是游戏的价值。当我离开她时，站在窗前，看着熟悉的街道，我发现，原来我什么都不想要。

月月

往年的 8 月天气闷热而心情浮躁，慵懒的情绪会一直延续到天气转凉。而今年北京的夏天，格外好过，五六天就来场雨，把所有的燥热都冲刷干净，天气凉快了人也跟着勤快起来，不知不觉，大半个月又忙了过去。

这个月最重要的一件事就是酝酿了很久的"家游网先队"正式成立，并在论坛建了"革命根据地"。什么叫网先队？呵呵 ~~ 其实就是网游先遣队啦！做什么用的？嗯 ~ 就是组织家游的玩家一起去新出炉的网游里玩呀，当然玩了不能白玩，玩完了我们还要坐下来讨论然后交作业——凡网先队成员进行游戏内测或外测后，都要递交千字的评论文章。不是说萝卜白菜各有所爱么，所以大家看了这么久网络版也都是石子一个人在那里呓语，一言堂多没劲啊，所以石子就想带领着大家一起玩，然后游戏是好是坏咱们要大家说了算。呵呵 ~~ 看到这里你大概就明白了吧，这不就是游戏评测组么？怎么起了这么个土名呀。呵呵，没办法啦，因为石子最不擅长想名号，总之咱们"家游网先队"是有任务有工作地 ~ 不是随便玩玩地 ~ 所以嘛，重在行动，名字回头咱再想个好的吧。^-^

整个 8 月，石子基本上都在和我们两位网游版斑竹忙活网先队的事，基本章程是[永不笑了]起草的，队伍是[雨天的山]组织起来的，而石子呢就负责发放各种网游的内测帐号然后带领大家冲 ~ 冲 ~~ 冲 ~~~ ^_^



网先队的第一次活动：《幻境奇缘》内测集体照！

当然，咱们网先队的人数还会不断增加地，欢迎各位有志之士积极参与（咳咳，以下省略广告语 1000 字 ~~），当然还要详读偶们地团队章程，具体内容请到家游网的网游总坛查看。

石子


KINGSOFT
金山软件股份公司


西山居

东方娱乐 OrientalEntertainment

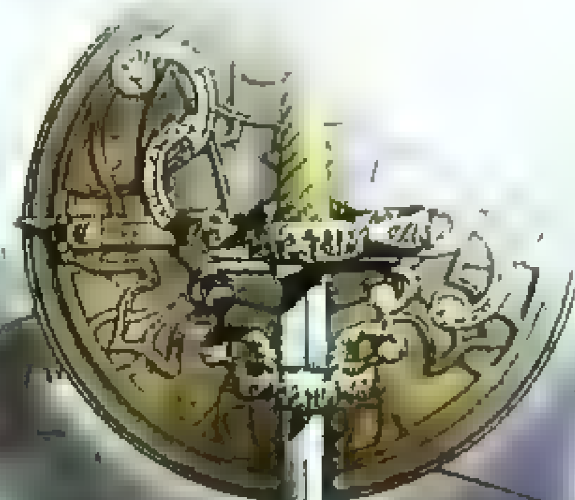
暑期欧美流行风

百万礼品大赠送



BLOODRAYNE 古堡丽影

吸血莱恩 简体中文版



AMERICAN CONQUEST

征服美洲 简体中文版

16000人的实时战斗，42个可变的任务，
8场惊心动魄的战役，9个独立的单人任务；
12个不同的民族及部落；超过100种不同
的兵种和106种建筑；长达300余年的战争史！



LINE OF SIGHT VIETNAM

重返狼穴II 越南视线

让您再次领略丛林战争的魅力！

活动内容：

- 买一赠一，百万赠送：凡购买6款游戏中任一款，即可获赠实用工具软件一套
- 买游戏，中显卡：凡一次购买3款游戏产品，即可参加"我心中的显卡"抽奖活动（数量有限）
- 买游戏，游欧洲：凡一次购买6款游戏，即可参加"欧洲梦幻游"抽奖活动，仅限1名（可带家属一名）

活动时间：2003年7月—9月（详情请垂询店内及服务电话：010-62501955转客服部）

SUNV 交大铭泰软件有限公司 SJTU SUNWAY SOFTWARE CO., LTD.

地址：北京市海淀区中关村南大街六号中电信息大厦601室
电话：010-62501955 传真：010-62501718
网址：www.sunv.com 邮编：100086
上海办事处：021-64810749



东方娱乐 OrientalEntertainment

暑期欧美流行风

百万礼品大赠送



摩托车大奖赛的官方游戏，
2002赛季的真实再现！
16车道，22名骑手！飞车疾驶，
极品摩托，疾速体验！

motogp Ultimate Racing Technology 2

极品摩托II

柯林麦克雷拉力赛III

colin mcrae rally 3 简体中文版





毁灭—终结者

DEVASTATION 简体中文版

活动内容：

- 买一赠一，百万赠送：凡购买6款游戏中任一款，即可获赠实用工具软件一套
- 买游戏，中显卡：凡一次购买3款游戏产品，即可参加"我心中的显卡"抽奖活动（数量有限）
- 买游戏，游欧洲：凡一次购买6款游戏，即可参加"欧洲梦幻游"抽奖活动，仅限1名（可带家属一名）

活动时间：2003年7月—9月（详情请垂询店内及服务电话：010-62501955转客服部）

SUNV 交大铭泰软件有限公司 SJTU SUNWAY SOFTWARE CO., LTD.

地址：北京市海淀区中关村南大街六号中电信息大厦601室
电话：010-62501955 传真：010-62501718
网址：www.sunv.com 邮编：100086
上海办事处：021-64810749

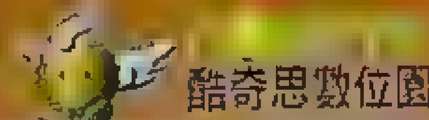


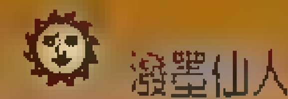









酷奇思数位園


潑墨仙人



IGI-2 COVERT STRIKE

秘密潜入2 隐秘行动

49元

2CD 中英文双语版

已上市

铁骨铮铮荡尽天下不平事

英雄无悔重披战袍显峥嵘



SOCOM、M16、M203、SVD 德拉戈诺夫、M1014、G36、G11、RPG-7 和 FN-Minimi，全球经典名枪再现，让你体验真实的射击！



从小岛到小镇，从沙漠到高山，将恐怖分子从北非、中东、东欧各地区全部扫除，彻底歼灭！



一个好汉三个帮，在广袤的战场上进行激烈的团队任务，小组战斗，同生共死，彰显战友深情





阳光娱动 北京阳光娱动科技有限公司 Sunny Interactive Technology Co., Ltd

地址：北京市朝阳区安立路66号安立花园1栋C座502室

电话：8610-64907773 传真 8610-64906037

邮编：100101 信箱 service@sunnyinteractive.com.cn

网址：http://www.sunnyinteractive.com.cn/



58元

58元(4CD) = 9元 + 49元 = 原始英文版3CD + 古城阴影英文版1CD

火爆热卖中

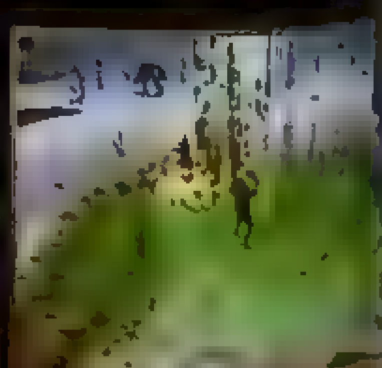
凡购买正版《无冬之夜：古城阴影》的用户

均可以凭借包装内的正版认证码免费获得简体中文汉化包并正常使用（汉化正在制作中）

角色扮演游戏没有最好……只有更好







无冬之夜……无限世界

ATARI BIOWARE



千年 门派之争

北京北极冰文化传播有限公司

地址：北京市朝阳区北四环东路高原街甲二号北京文博大厦十三层 邮编 100029

TOZ



门派之场

武林再绮一击

绝学江湖现丽必杀

学风湖林杀





1999年，Blizzard [illegible]年前推出的《星际争霸》(Starcraft)登陆[illegible]，随即狂销100万套，使韩国一跃成为[illegible]产品的最大用户国。截至2002年4月，《星际争霸》在[illegible]已达到250万套，此后[illegible]保持着强劲的势头，基本维持每月3万套的销量，并一度在[illegible]，在韩国IT产业的复兴过程中可以说是起着举足轻重作用

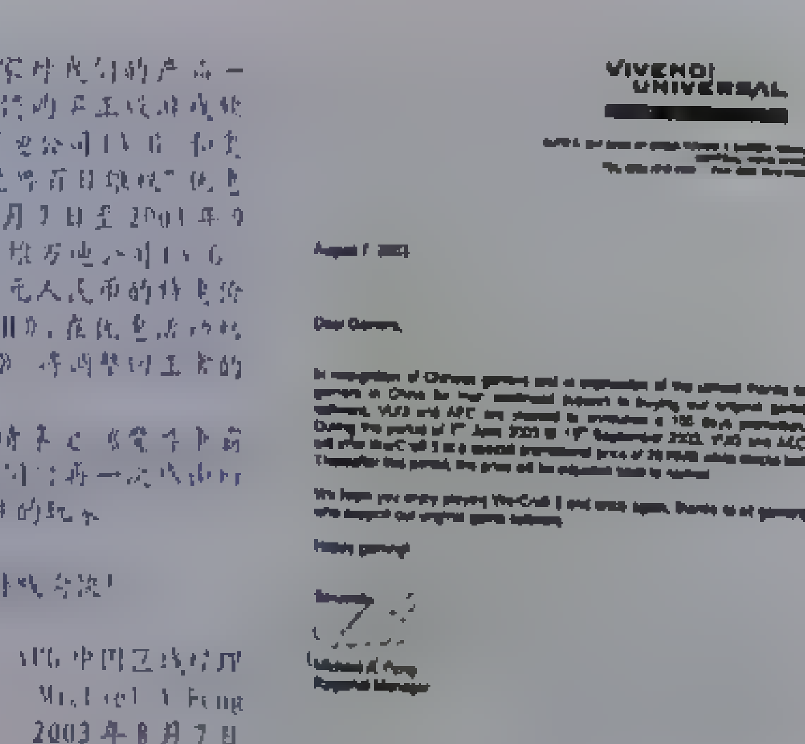
百万游戏销量狂想曲

文/冬石

不可思议的低价与不难估算的收益

这个暑期，国内游戏界可算是激流涌动。对普通玩家而言，像《魔兽争霸Ⅲ》这种公认的精品大作，居然会在其最新资料片上市之际以28元的价格推出，这实在是最不可思议的大事件。精致的标准大盒包装，内含产品序号可以交换登录战网所用的惟一官方CD-KEY，游戏版本也已提升为内核完全汉化的版本，这一切看上去都很美。

事实上自五月起，奥美电子"正版维权革命"系列特价活动就一直在正版游戏软件市场中持续升温，以"普及正版游戏，打击盗版、维护消费者利益"为口号，继5月20日以48元推出了2CD《星际争霸世纪珍藏》1.09普及版，5月23日以38元推出2CD《半条命·反恐精英》1.05普及版之后，28元完全汉化的《魔兽争霸Ⅲ》普及版更冲破了正版游戏价格底线，引起了市场和玩家的强烈反响。



VIVENDI UNIVERSAL

VUG中国区域经理
Michael A Feng
2003年8月7日

这次"魔兽与你零距离——百日维权革命"的发动，对整个国内单机游戏市场产生了积极的影响，几款重量级产品都创造了新的销售纪录，给低迷的单机市场注入了新的活力。毕竟48元的《冰封王座》和《星际争霸》、38元的CS、暗黑Ⅱ及其资料片等顶级大作以如此低廉的价格发售，在国内单机游戏市场上还是破天荒头一回，引得无数玩家纷纷解囊。

不过，凡是曾以108元的价格购买过《魔兽争霸Ⅲ》标准版本的玩家，面对眼前这样的超低价格，心里自然不会好受：这奥美赚玩家的黑心钱也太狠了！而购买了28元普及版的玩家更有自己的疑虑，这么低的价格是不是版本简化了、是不是不能上战网了?！相信同为游戏软件代理商的业界同行也不会感到高兴，这么低的售价，岂不又让正版价格跌了！这买卖还怎么做?！

作为商业公司，是绝不会做赔本生意的。就像引进电影大片的票价一样，其首轮放映通常都是高高在上赚取尽可能多的利润，之后就会渐渐回落薄利多销。由于新品上市时的购买力较强，大多数商家都会为了规避风险而选择短期高价高利润的营销策略，对大部分以省钱为第一目标的玩家来说，这个时候出手是很可能会让自己在几个月后感到心疼的。而为了感谢这些能鲜支持正版的玩家，厂商们难道不应该在首批版本中多为玩家们准备一些值回票价的内容吗?

至于此次28元的价格，据奥美电子发表的声明，这是由奥美努力向版权所有者维万迪公司申请并获得特别批准的，它比正常情况下游戏的版权金还低很多，而游戏的品质和功能则与标明的项目完全吻合。从意图上来说，显然这是为《魔兽争霸Ⅲ冰封王座》的上市在拓宽道路，因为这款资料片需要在安装前作的基础上才可以安装使用，只有将前作的市场保有量扩大，才能保证新资料片拥有更大的销售空间。

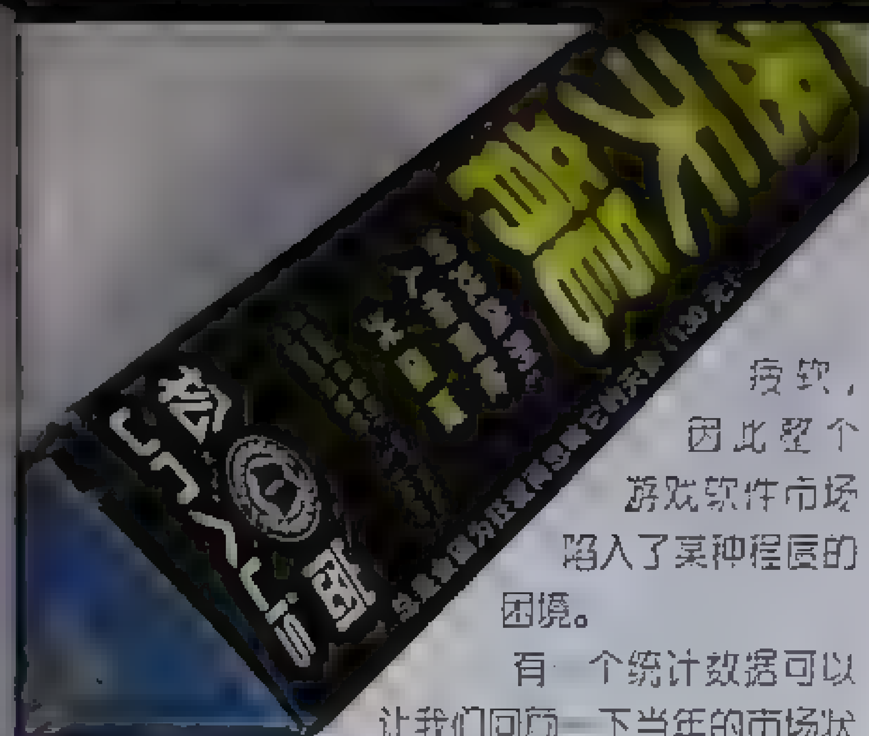
无论如何，此次历时百天的"魔兽百日维权"活动迅速将《魔兽争霸Ⅲ》两作的正版销量推至百万，它的意义与CS或暗黑系列庞大的累计正版销售量有所不同，因为这是一种全新的灵活市场运作策略在短时间内冲破单机正版游戏销量的数个台阶所造就的空前成果；而凭着28+48=76元的套装销售价，在几十万套销量基础上的盈利也相当可观；至于玩家们，得到的实惠更是真真切切的。

十万套销售量的跨越

回顾中国游戏产业的发展历程，"风云"是一个值得探寻的足迹。

1995年，智冠公司首先投放了包括《魔法门英雄无敌》、《新蜀山剑侠传》在内的数款49元正版游戏软件，启动了国内的电脑游戏市场。1996年可以说是国内电脑游戏市场的■金时期，当时大部分游戏软件的定价都在百元左右，一个题材和品质稍好的游戏可卖到1万套，一些广受欢迎的游戏能卖到5万套以上。由于市场刚刚启动，产品的品种数量不多，利润等普遍较高，整个电脑游戏软件市场形成了火爆场面。

从1997年开始，国外游戏软件产品随着外国公司进驻及代理渠道的拓展而充斥市场，由于游戏软件价格体系与当时的国内收入水平相比明显偏高，加上市场上的产品数量增长过快，受收入水平较低和盗版率居高不下的影响，消费力反而相对趋于疲软，因此整个游戏软件市场陷入了某种程度的困境。



有一个统计数据可以让我们回顾一下当年的市场状况：1998年截至9月中旬，实际销售大约70万套游戏，平均每套游戏售价约95元人民币。不同层次的产品，其市场销量及市场比例各异，大致情况如下：

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
销量(套)	>10000	5000~10000	3000~5000	<3000
[illegible]	5%	25%	40%	[illegible]

总体上看，游戏软件的销量太小，市面上销售的95%的产品销量不超过1万套。当时我国普遍的月收入水平在六七百元，而一般最低的游戏价格50元也占到月收入的10%。这种相对于收入水平来说过于高昂的正版价格，从根本上制约了正版游戏软件的销售规模。像1996年发行的89元正版《三国演义Ⅱ》，6万张的正版销量已经算是游戏软件中不俗的成绩了，但同期该软件15元一张的盗版销售量却超过了40万张。

对于自主研发的游戏软件产品，1998年7月上市的目标公司98元《铁甲风暴》，虽然受到国内玩家欢迎，在连邦软件销售排行榜游戏类名列前茅，但其开发费在100万元以上，加上市场推广费用30万元，面对如此巨大的投资，目标公司通过零售销量1.7万套收回大约100万元，国内OEM市场销售6万套收入近60万元人民币；台湾授权零售市场约1万套，收入近20万人民币。这在严酷的市场环境下可算是好游戏与市场策略相结合，最终取得盈利一个成功案例。

在市场营销手段上，智冠公司当年大胆尝试将完整版的角色扮演游戏《风云》与《现代化》杂志第8期捆绑销售，25元的售价中，软件价格仅为19元，成为国内正版游戏挑战盗版价格的急先锋。当时在各大城市都出现了排队购买的现象，五天时间销售近10万套，最终直抵16万套的销量。此种操作一时间轰动业界，《风云》亦成为国内首部销售超10万套的明星游戏软件。

失律的价格 销量与收益

《风云》的市场成功，为游戏软件商家指出了低价销售的成功之路，随期刊捆绑游戏软件的方式蔚然成风。这些二三十元的游戏软件产品通常都带有相似的特点：自主研发、游戏品质不算很好、中文题材。不过，此后再没有什么此类产品能激起《风云》一般的市场反响，《风云》的成功往往被人们归于特定时期同名电影的火热上映所引发的连带效应。

品尝了低价大餐的消费者与看到了低价成功的销售者，开始共同踏上了低价路线的不归路。60元、50元、30元、25元！为了支付版权费用和产品制作发售成本，游戏软件只能循着走低的价格选与越来越简易的包装，选择越来越无趣的题材，消费者因为正版游戏的品质低劣而拒绝它，销售者看着售价、销量与利润一同下滑而垂头丧气。

就在整个游戏软件市场产品过剩、精品匮乏、消费意愿消散的同时，"正版100"、"捷径老货车"、"芝麻开门"等超级低价的"回收正版"系列却成为正版游戏市场中独当一面的景致。许多在市场竞争中无法持续的代理公司将库存的滞销游戏软件剔除包装纸盒、说明书，按光盘片的制作成本价格处理给这些"回收商"，然后由这些回收商以10元左右的价格销售这些"简装正版"。没有使用指南、没有技术支持、没有售后服务，正版软件本应绑定的服务随包装盒一同被剥离，单机游戏软件市场真正面临着一场危机。



易帜：网络游戏领军时代

步入2002年，曾经风云一时、背景深厚的若干家游戏代理发行公司突然终止了单机游戏软件代理业务，饱受盗版侵扰的单机游戏软件市场，在无孔不入的盗版商贩、日益盛行的网络下载及正版市场低迷彷徨的夹击之下终于显出崩盘之势。

同一时刻，网络游戏正成为市场追捧的新星。没有了盗版的侵扰，玩家像潮涌一样聚拢在一个个公开测试的网络游戏中，上网计算机总数2572万台，上网用户总数6800万人(编注：2003年7月CNNIC统计数据)，对网络游戏商来说，这真是一片大好的"钱"景。从最早宣称实现盈利的联众，到赚得钵满红透半边天的盛大，榜样的力量使许多游戏软件商此刻终于下决心要趟一趟网游的浑水了。

网络游戏的兴起使其成为网络信息产业重要的内容支撑点，网络游戏的群众普及运动，也使得国内的玩家族群登上了千万级的规模，这一浮出水面的冰山，显示出游戏软件市场巨大的商机。然而网络游戏强调服务品质及内容持续发展性的特点，却更进一步的昭示了国内游戏软件市场的一些积疴——外挂、私服等带有盗版性质的问题随着网络游戏的运营也日益严重，并严重影响着网络游戏产业的发展。

冲破牢笼的市场运作之道

与亚洲地区网络游戏在市场上呼风唤雨的状况有所不同，欧美市场的家用机软件及电脑游戏软件依然占据着游戏软件市场的主流，这其中的许多优秀游戏软件产品，往往在市场上创造着数百万的销量，其商业价值不可小视。

作为游戏软件市场上最丰富的产品形态，国内依然有许多厂商在探索单机游戏软件产品的市场成功之道。以往的单机游戏软件形态单一，往往一次发售之后就只能被动的静待市场的消化。而今多种形式的拉动消费手段被广泛运用，像那些拥有品牌价值的产品，往往会将销售对象一一细分，以首发版、典藏版、标准版、超值版、合集版等产品面向不同消费需求、不同消费能力的玩家，充分压榨出销售潜力。在抵制盗版、争取最大商业利益方面，自主研发的产品会充分利用销售旺季拉动销量，典型的像《仙剑奇侠传Ⅱ》就选择在春节前发售，同时采用最新的StarForce光盘加密技术，为该产品十多万套的销量创造了必要的条件。

价格杠杆的运用是商场上永远有效的手段。犹如本文开篇时所探讨的特价活动，它充分考虑了热销期、促销期和搭售期之间的有机联系，将产品的市场存活期不断的延长、延长再延长。

为了更好的游戏生存空间

消费者的行为对自身游戏环境的改造作用是根本性的。记得PS2上知名的竞速游戏GT3的制作者山内一典在前往台湾时，有感于台湾玩家的热情，返日后历时半年特别制作了第一款《GT3 Concept2002 东京-日内瓦》全中文化PS2赛车游戏，为支持正版、喜爱竞速的PS2玩家带来了无限惊喜。而在《暗黑破坏神Ⅱ》BETA测试之时，远东的战网服务器亦特别选择架设在韩国，因为《星际争霸》在这个不大的半岛上惊人的销量，令Blizzard无法不对其格外垂青。应该感谢所有喜爱、支持正版《魔兽争霸Ⅲ》的中国玩家，正是你们的行动带来了28元毫无缩水的《魔兽争霸Ⅲ》，并催生了全球同步上市的中文版《冰封王座》。如果你热爱一种梦想，就不要让它飘零陨落。■

手机大航海

拇指族的新娱乐！

这个美丽的季节刮着海洋风，在电影的世界里，《加勒比海盗》念着黑珍珠咒语，与《辛巴达》、《鲨鱼黑帮》一起进行疯狂的《海底总动员》！而在拇指族的游戏世界里，你只需发送短信"7"到116006，登录到时下最Hot的手机网络游戏《手机大航海》，就能享受属于你的真爱果实！

《手机大航海》是一款以航海冒险为主题，上百个港口城市为舞台的经营类角色扮演游戏，与经典的"大航海时代"游戏系列曲异同工。想要成为纵横四海遍游五洲的夺宝奇兵，或是扮演威风八面的海盗或海盗婆，再或者是富可敌国的贵族商人、以剿灭海盗为乐的赏金猎人？！手机网络游戏中的神奇之地让你无论是在下班路上或是等候之时，凭着一部手机就能随时点化你的无聊时光，而与你一同纵横四海的梦想家们，也许远在千里外，也许就有坐在你对面埋头按着手机键盘的PPMM！

商战海战，诡谲激烈。玩家在游戏中可以购买和驾驶多桅三角帆船、佛兰德帆船或威尼斯炮艇帆船，纵横于加勒比海、红海、亚洲、非洲、美洲、澳洲沿海，积累足够丰富的航海经验，注意舰船和装备的力量，利用一些具有特殊能力的装备助你在与其它商船舰队或海盗交火时克敌制胜。

《手机大航海》世界中的每个港口城市都允许投资，随着城市总资产的增长，城市级别也会提高。高级别的城市会出现高质量的商品、武器、防具和舰船，投资者也能从所投资的城市获得利益。质量越好的商品，离出产地越远，当地物价指数越高，就越能卖个好价钱——如果你是商人身份，一定要牢记游戏中设定的这些自由贸易规则。

大航海的世界细节生动，模拟逼真。一百多座城市中拥有港口、医院、装备店、事务所、集市、武馆、酒馆、银行、船厂和王宫。异性玩家可以在游戏中结婚也可以离婚，游戏中奉行的婚姻制度可是一夫一妻制哟！玩家在游戏中可以到银行贷款投资，在小酒馆把要说的话贴到留言板上，其他玩家到了这家酒馆都能看到；还可以买彩票，买中了1赔1000呢！

喜欢冒险胜过海战和贸易的玩家可以到事务所领取任务，完成任务会获得报酬，任务可能是抓一条科摩多岛巨蜥，或是寻找湮没已久的瓦田索神坛遗迹，当然还有许多"不可能完成的任务"在等着你去发掘。

为了更好的让玩家在游戏过程中进行沟通，游戏还附加聊天功能，116006后面连上系统配置给玩家的用户号就成了专属聊天号，别人向你的聊天号发短信就可以跟你聊天。对方也只会看到你的聊天号，不会看到你的真实手机号码。

《手机大航海》操作非常简单，只要发送短信息"7"到116006即可开始游戏。游戏每一步操作都会给玩家进行下一步操作的提示，只需记住几个操作指令，就可以在游戏中畅游了。同时，玩家可以随时查询自己的状态和其他玩家或城市的情报，还可以使用帮助系统，随时获取系统操作帮助。

第一波：霸主之争尘埃落定

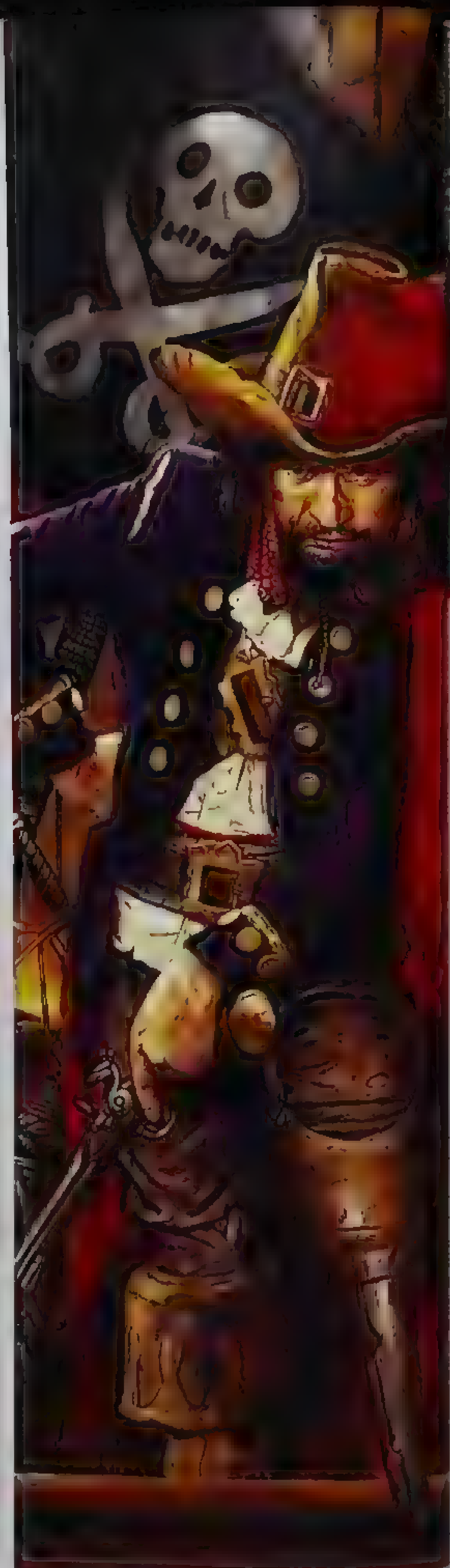
当"海盗"这个从大航海世纪以来渐渐隐没的种族重新回到虚拟世界的时候，他们以庞大的数量和超强的作战能力成为了这片虚拟海洋的主人。所以当天行远景重金悬赏的霸主之证出现在《手机大航海》游戏中，一场激烈血腥、斗智斗勇的海盗之战便展开了。2003年7月20日，历时1个月的霸主之证的激烈争夺终于尘埃落定，4位霸主从5万名玩家中崛起！现在就让我们看看4部索爱P800手机花落谁家：

亚洲霸主之证得主"枫"用户号10809
欧洲霸主之证得主"吕布"用户号2741
非洲霸主之证得主"郎之弟"用户号11040
美洲霸主之证得主"郎十一"用户号10435

恭喜四位霸主！奖品领取通知将会于近日在《手机大航海》官方网站www.51sms.com公布！

第二波 巨型船模大派送

错过了四海霸主悬赏令、与索爱P800手机失之交臂的新玩家也不必气馁，只要你能在2003年9月30日之前坐到帝王或通天大盗的宝座上，就会有一架巨型精美船模等着你。还没从霸主之战的兴奋中缓过劲来的你，是不是再一次被抛向了快乐的顶峰？！在这里友情提醒你，"注意你的心脏不要太激动！"现在就发送"7"到116006，重返大航海时代吧！

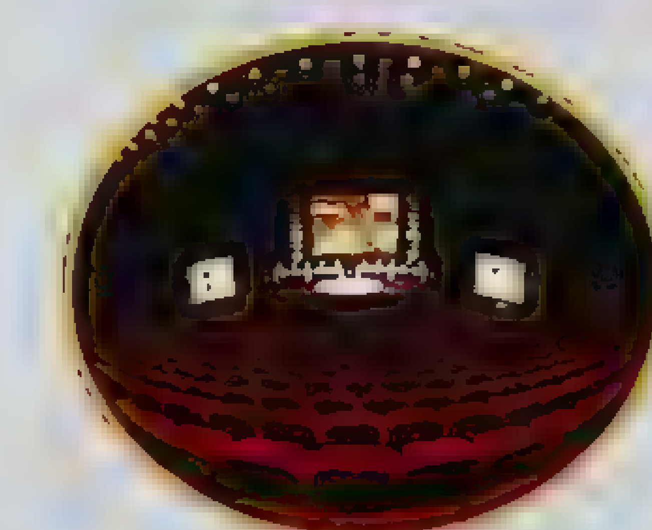


游戏费用细则：

①每月8元游戏社区服务包月费。
②接收的每条游戏信息收费0.1元。
③发送的每条信息，按手机运营商制定的价格收费，普通短信0.1元条，动感地带等服务的收费将会较为低廉。

美食·香吻 激情法兰西

中国代表团征战首届ESWC独家报道







ESWC·法国·普瓦捷

ESWC全称为Electronic Sports World Cup，即电子运动世界杯。是一场世界范围内的网络竞技盛会。

从2003年3月到6月，ESWC在28个国家进行4个月的资格赛。约有100万的玩家参加。ESWC全球总决赛有来自全球28个国家的400名选手，ESWC是与美国CPL、韩国WCG并驾齐驱的三大世界性范围网络竞技赛事之一。

本着"让我国网络竞技运动逐步与世界接轨并在中国和世界范围内推动网络竞技的蓬勃发展"的精神，中国赛区的组织者世模科技（CiMO）公司，经过重重选拔，在全国数百万网络竞技爱好者中挑选出了比赛队伍，由世模科技运营总监王琦挂帅，远征法兰西，选手阵营包括孟阳、张朝玺、李文哲、马去斌、王将、孔帅、郭斌七人。随团赴法的还有中国网络竞技界元老共哲夫与世模科技欧美业务代表李晨璐，另有两名中央电视台CCTV-5体育频道电子竞技世界栏目的老记随军采访。

一天=24小时？一天=18小时！

6月22日，7名赴法选手全部抵京开始进行签证工作，到7月4日签证工作完毕，期间虽几经周折，但总体还算顺利。中国代表团乘坐法国航空AF119航班于北京时间6日晚23 55起飞，巴黎当地时间7日早5点抵达戴高乐2号国际机场，而当时的北京时间是7日13 00，一天就这样变成了18小时。公平地说，我国的电子竞技运动水平和世界顶尖级别的高手还有一段距离，而一天变成18小时好像是一种暗示，我们只有拿出只争朝夕的精神，才能和世界高手一较高低。飞机在云层上高速横跨亚欧大陆的时候，中国代表团的所有成员都心里暗暗想着 终有一天我们的电子竞技项目也会像是这飞机一样，一日千里。

法兰西，我来了！

此次出征法兰西的既包括-AS-战队中王将这样的初生牛犊，也有孟阳、郭斌等沙场老将，后二人还曾经代表中国队夺取过包括WCG比赛在内的各种比赛奖项。在这里的每一个人都有全国冠军的头衔，如果说还有一个共同点，那就是极度的兴奋和难以逃避的紧张了。

本次ESWC的选手水平是非常高的，对网络竞技界来说，如果说WCG是重在参与的奥林匹克比赛，那么ESWC就是真刀真枪的世界锦标赛。在WCG比赛的某些项目中，世界排名前10位选手均没有参加，但他们都选择了CPL、ESWC这样的欧美赛事。单纯就竞技运动水平来说，大家心里都很清楚，只有在这里才能有机会和世界竞技界的最强者对话。因此，我们也就不难理解孟阳等选手在面临大赛前那紧张的真实原因了。

参加这次比赛，因路程遥远等因素的影响，不能够像国外特别是欧美选手那样，提前数日甚至一周多到法国去适应气候以及时差，我们的队伍在比赛前一天才匆匆地踏上法兰西国土，好在代表团的组织官员们都是竞技界经验丰富的老将，很快用各种办法调整好了选手的临赛心态，在气势上给其他代表团留下了一个朝气蓬勃的印象。

法国是西欧最大的国家，既属地中海亚热带又属西北欧温带，气候类型有海洋性气候、地中海气候和大陆性气候三种，特点为冬无大寒、夏无酷暑，是一个让人印象深刻的美丽国度。不过我们赶上的七月正好是法国一年中最热的时段，而且今年欧洲的温度也普遍比往年高，在出发前，有新闻说西班牙等地多人中暑死亡，在出发前大家充分做好了防暑的准备。不过等飞机平安降落在戴高乐机场后，此时太

阳尚未升起，阵阵微风带来的丝丝凉意让大家齐声叫好。

在机场，我们很快与等待在机场的赛事翻译徐东汇合，他热情地带领我们乘坐地铁抵达火车站，并在下午1.55顺利登上了CDV，踏上前往比赛城市普瓦捷的路途。CDV是欧洲速度第二的铁路，火车最高时速可以达到每小时280公里。如果看过汤姆·克鲁丝的动作片《职业特工队》，那么最后那段列车激战一定还记忆犹新，而这个镜头拍摄的现场就选在这条铁路，我们大家的兴奋心情当然是不言而喻了。只有来自重庆的郭斌自上车后就目不斜视，也不东张西望，一直都靠在椅背上闭目养神，不愧是经验丰富的沙场老将，大战在即，保持充足的精力确实最为重要。

普瓦捷是法国普瓦图·夏朗特大区（相当于中国的省）的首府，市区人口才十一万多，但这却是个历史悠久的地方，历来也是兵家必争之地。历史上此地曾经发生过无数次大规模战役，法王铁锤查理曾经在此率领法国重装骑兵，击溃了北上的穆斯林军队，此战更在历史上被誉为“解救了基督教世界”。英法百年战争时期，英国“黑太子”爱德华又是在这里俘虏了当时的法国国王约翰二世，相信法国人提起普瓦捷自然是酸甜苦辣齐上心来。

今天的普瓦捷又迎来了她千年历史上“参战”国家最多的一次“战役”——来自全球数十个国家的四百名网络竞技顶尖好手参加角逐的ESWC。

特别值得一提的是2003年是法国的“中国年”，目的在于让法国人更多的了解中国，促进中法友好。而普瓦捷的城市活动是“世界节”，来自全世界各地的游人都能找到自己国家的特色，其中最为引人注目的就是由当地留学生组织的中国展，非常有中国民族特色，甚至有现场教授如何包饺子和春卷的课程，让我们所有人都激动不已。可惜我们行程匆忙，不能前去助兴，有些可惜了。

衣食住行

来到比赛方为我们安排的旅馆，大家都太累了，顾不得推开窗户欣赏四周的异国美景，纷纷先跳到床上躺下休息。一路上舟车劳顿，直到住进了旅馆才算是为此次法兰西之旅画上第一个逗号，当然这个小小的逗号也给我们以后丰富多彩的法国生活带来更多的活力。

来到住处之前主办方已经给我们每人发放了一块表明身份的胸卡，还有一件T-shirt。这里每个人穿的都很类似：上身T-shirt，下身牛仔裤，至于鞋子的花样倒是多了很多，有旅游鞋、皮鞋、凉鞋等，我还不止一次的看到有人穿着拖鞋急匆匆跑去，当然在旅馆的走廊上见到外国选手光着上身也不奇怪，他们会礼貌地和你打招呼，并泰然自若地走回房间——手里拿着自己的鞋和袜子。

民以食为天，法国和中国一样，是个非常注重饮食文化的国家。提起法国，大家自然会想起成杯多的葡萄酒，大餐前开胃沙拉，和鹅肝生蚝等。不过来到法国之后，可以明确告诉大伙的是，与我们在国内提起法国的时候一样，也仅仅只能想想这些大菜，一是我们的日程安排太紧，还有一个重要原因是当地消费水平很高。这里一听可乐卖2欧元，相当于人民币18元，所以口渴的时候大家经常以凉白水解决，当然我们吃饭也是以填饱肚子为最高目标。

这里不得不说主办方提供的饮食，真是难以恭维。早餐只是一杯牛奶、果汁和两块面包，午餐则只有面包片夹一点烤肉和蔬菜，我们的选手真的很难适应这种方式，如果说一次两次还可以忍耐，但谁也不会再想吃三次四次，当最终大家无奈地吃到七、八顿的时候，那些食物就只能在胃里七上八下了。我们采购食物的消毒工作倒做得到位，但胃口就是不适应，那几天腹泻的症状在整个代表团中大肆流行起来。

领队洪哲夫眼见这样的不利情况，开始尝试寻找用其他方式来解决这当务之急。经过多方探查，终于在附近发现了一家卖某种肉制品的德国小店。那里卖一种类似肉夹馍的食品。就是用大饼（经过大家一致品尝以后确认是饼不是面包）夹上熟肉和蔬菜，这种救命食品德语叫做“KEBAB”，大家称其为“可棒”！价格合理，量又足，以后的日子大家都吃它。老洪发音不准，常常庄重地对人家说“EINS KAPUT！”KAPUT的意思其实是“完蛋了”，我猜那个小贩一定会对这个每天跑到他的摊位前说一声“完蛋了！”的黄皮肤黑头发的中国帅哥印象深刻。

住房条件也很不理想，组委会没有为选手提供空调房间，而普瓦捷年平均气温最高的就是七月初。因此晚上我们每个人都面临着两难的选择：如果进屋，当然可以穿的“暴露”一点，但是室内温度比室外高；而如果出门，虽然凉爽些，却不能半裸着出现在法国人民面前。虽然法国人十分开放，但是我们毕竟要在参赛期间维护形象。有些欧美国家来的选手半夜热得受不了，干脆披件衣服跑出旅馆，在旅馆附近的山坡上睡觉，他们似乎在告诉别人，法国没有蚊子……

由于天气炎热，加上时差以及饮食习惯不同，我们几个的身体[illegible]非常差，每天早上起来，大家的脸[illegible]布满了红丝，红中带紫[illegible]，黄白带[illegible]，更有甚者[illegible]，大家[illegible]在一起，就是“大三元”。


普瓦捷Futuroscope未来主题公园标志性建筑

比赛安排十分紧张，大家很少能出门转悠，基本上都是围绕比赛进行。每天的日程安排基本如下：

早晨——6:55起床洗漱，用5分钟赶往餐厅，7:00-8:00早饭
上午——8:00-10:00自由练习，每人最多练习1个小时，10:00-12:00比赛
中午——12:00-13:00午饭时间（最难熬的时段……）
下午——13:00-15:00继续比赛，15:00-16:00表演赛，16:00-18:00自由活动（一般都是用来继续练习）
晚上——19:00-20:00晚饭时间，21:00-22:00表演赛，22:00以后，休息睡觉。[illegible]

从这张日程表中可以看出，可以说每天的活动都像个钟摆一样，只在旅馆与比赛场馆做两点间的往复运动，而钟摆的中心就是ESWC。

大屏幕与心跳

普瓦捷有无数的名胜古迹，但是她最吸引人的地方反而是她结合高科技建造的几个主题公园，而我们的比赛场地就位于其中一座名为“未来风景”的主题公园。

这个主题公园的特色在于各种各样的新型电影院。在这里大家可以观赏到“立体电影”、“全景电影”和“多银幕电影”。而最富有刺激性的叫“活力电影院”，可惜时间太过紧张，我们未能亲身去现场观摩一下到底是刺激到一个什么样子。这里有一座“超高清晰度电影”影院。大家都知道，电影放映时每秒钟24个画面，而这种采用新技术的电影每秒钟可放映60个画面，图像无比清晰，这是欧洲唯一一座超高清晰度影院。

猜猜这个公园每年为普瓦捷吸引多少游客吧，330万这个数字是不是让你惊叹呢？这可是该城居民人数的30倍之巨，实在是让人不可思议。

“巨型银幕电影馆”位于公园正中一块巨大无比的菱形“晶体”内，你完全可以把这块“晶体”想象成为《星际争霸》中Protoss族的水晶体。不过的确名不虚传，“巨型银幕”面积达到600平米，相当于一个半标准篮球场大小，这可是世界上最大的电影屏幕。

在以声讯传播为主题的公园内举办比赛，主办方当然不能放过便利条件。踏入会场，感觉到处是播放着比赛画面的屏幕。大大小小，千变万化，随时随地向参观的游客传递着ESWC的信息。

比赛进行时，画面上不仅有双方选手的对阵图象，还会即时向观众报告几乎所有详细信息，例如在CS比赛进行的时候，可以同时从数个角度观察比赛进行的方方面面，屏幕上的信息甚至包括比赛选手的心跳值！正常人的心跳每分钟在70次左右，而选手们在比赛时的心跳基本上都在130次/分钟左右，紧张的程度可见一斑。如果发生激烈的战斗，这个数值还会上升。我记得人类第一次载人飞行时，苏联宇航员尤里·加加林在火箭离开地面时的心跳达到了157次/分钟，但是在这之前几秒，他还吞下了一粒镇静剂！而我们ESWC的选手则不能，因为在ESWC誓言中有这样一句：“……公平竞赛和自律，绝对不服用任何形式的麻醉药品”。

长了三张嘴的法国人

法国人向来热情，对来自中国的我们更加如此。2003年是法国的“中国年”，而2004-2005年将要在北京举办“法国文化年”活动。

踏上征途之前，我们还有些担心，担心到了法国之后非典型肺炎会给我们和法国友人之间的交往带来一丝阴影。但是到达法国之后，这种顾虑立即被我们抛到了九霄云外。

法国人浪漫奔放，到了让我们觉得过分热情的地步，而最让大家接受不了的就是法国人那不管不顾的贴面吻。人常说法国人有三张嘴：一张用来演讲，一张用来美食，最后一张嘴专门用来接吻。在法国，只要有人的地方就能看到接吻的场面。如果遇到热恋中的男女，那么拥抱亲吻会和空气一样，无所不在。他们并不选择隐秘的地方，相反是越多人的场所越亲热。

来到法国，就要领教法国人那种疯狂的贴面吻礼节。我们的队员平均每天都要接受十次贴面吻。欧美人体型高大，经常被身高接近两米，体重一百多公斤的彪形大汉来个结结实实的拥抱，那种滋味估计只有亲身体验一下才能体会。要是再碰上个满脸蓄了大胡子，那简直像是与熊共舞，不慎惶恐。

这里要着重提一下我们代表团最可爱的欧美业务代表李晨婕，她精通英语、德语和日语，是我们与外界交流的重要通道。小姑娘长相甜美，身材娇小玲珑，自然更加成为众矢之的。



当然提起法国，就不能不提到法国美女（所有人的眼睛忽然亮了起来）。这里的女孩子最大的特色是开放，穿着极其火爆大胆，我们这些习惯了含蓄的东方小伙子真的难以接受（其实心里还是很乐意的）。孟阳、郭斌抵达法国后水土不服，一副病恹恹的样子，结果反而更加受到美女们的青睐，不知道是不是因为生病脸色不好，变成“小白脸”的缘故。其他队员深有感触的说：“看到他们这么受欢迎，谁都希望自己生病”。

法国人的“第二张嘴”是专门用来品尝美食的。虽然我们未能一饱口福，但是随处都能感受到浓郁的饮食文化氛围。中国和法国，同在世界上被称为美食国度。在法国，厨师是非常受尊敬的职业，一名高级厨师的工资可能是大公司总经理的几倍甚至十几倍，仅此一点就可以知道法国人是多么热衷于美食。

法国人的第三张嘴才真正用来说话的，而且法国在饶舌方面的天赋也是举世无双。法国人将闲聊变成艺术，同时又将演讲融入了每一分钟的日常生活。在法国没有演说家，因为人人都是演说家。和中国人“沉默是金”的古训不同，法国人从小鼓励孩子用语言尽情表达自己，这也许就是法国人天性乐观浪漫的原因吧。

依依惜别

在数日紧张激烈的比赛中，我们的队员与来自世界28个国家的顶尖好手们进行了高手间的对话。孟阳在Q3项目上最后以1:2输给了本届ESWC冠军，俄罗斯选手Cooller。CS项目我们年轻的队伍-AS-战队成功地阻挡了战斗力超强的德国战车PP战队，但是这支年轻的队伍初次出国征战，经验不够丰富，败给本届比赛CS项目亚军美国zEx战队和法国FG战队。郭斌由于版本调整对战术的影响，在小组3胜、1平、1负痛失小组比赛出线权。通过比赛，选手们认识到了中国网络竞技运动水平与世界最强者还有相当差距，但是队员们在领队的带领下奋勇拼搏努力奋战，出色发挥出技战术水平和勇猛顽强的精神，给来自世界各地的人们留下了极为深刻的印象。

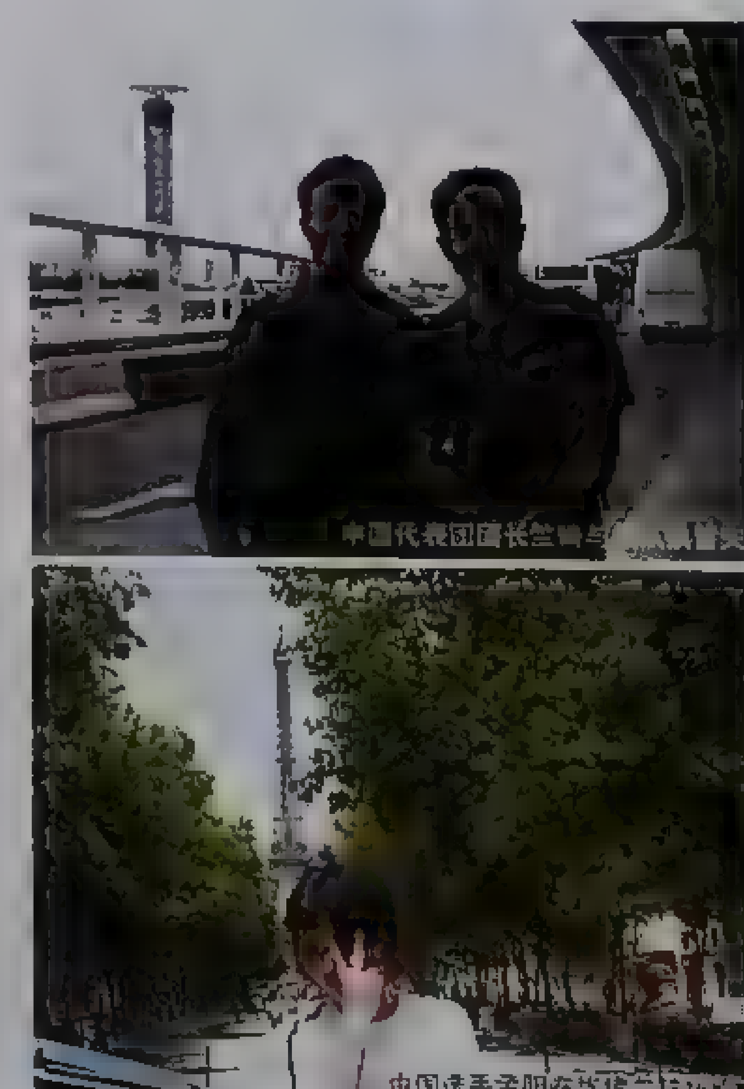
7月15日，我们搭乘国航CA933航班，顺利返回北京。

2004年，法兰西，下一届ESWC，我们会回来的！那时我们将向世界再次展现中国人的风采！

后记

通过一周面对面的交流和实战切磋，中国选手出色的个人技巧博得众多国外选手的称赞，他们一致认为中国选手已臻世界一流水平，虽然最后选手们因为缺乏大赛经验的原因，没有取得更好的成绩，但中国代表团并不气馁，选手们觉得通过这次难得的比赛机会极大地提升了信心，他们表示在以后的比赛中一定会取得更好的成绩。

赛后众多权威性竞技网站和业界同行对北京世模科技能够克服非典型肺炎带来的巨大负面影响，成功带队参加最后的决赛并有不错表现的努力给予了高度的评价。中国代表团也不断接到来自世界各方的热情问候和邀请，各大赛事的举办商都表示希望能在以后的世界大赛中更多地看到中国选手的身影出现。■





足球 2004

当越来越多的球迷玩家将精力转移到了"实况足球"系列游戏的时候，曾经的足球游戏老大"FIFA"系列似乎在慢慢地走出我们的视线。大家对FIFA的关注已大不如前……这种情况不仅仅出现在国内，在欧洲"FIFA"也感到了"WE"带来的前所未有的冲击。随着PS2在欧洲销量的不断



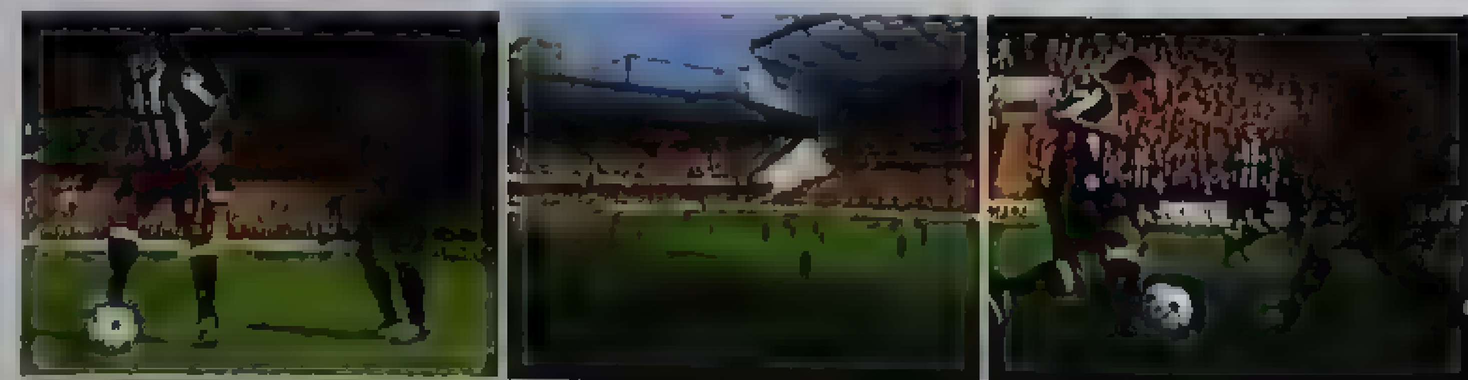
上扬，KONAMI抢走了EA的大块市场。为了收复失地，为了保住自己的长期以来的传统品牌，EA终于要对"FIFA"系列游戏进行大规模的修改了。

为了让《足球 2004》(FIFA Soccer 2004，后文简称FIFA2004)的比赛更接近真实，EA开发了一套全新的图像系统，这使得游戏中的人物动作更加自然，提供了球员在不同角度，不同情况下的不同动作以及反映。与前几作不同，FIFA2004不再将重点放在对人物面部的描写上，而是将精力放在了球员动作模拟上。EA对球员进行了更多的动态捕捉，为游戏增加了更多的细腻动作，这使得游戏中球员物理反映的模拟将更加真实。

如何让游戏更容易上手，更轻松地完成各种复杂的动作也是EA非常头疼的问题！如果仅仅是完成简单的传、接配合当然会很容易。但足球比赛讲究更多的是技战术水平的发挥。大部分的进球都是靠完美的配合最终实现的。EA表示在FIFA2004中加入了更多的控制键，让玩家可以选择跑位、传球弧度、传球位置……

不仅如此，在FIFA 2004中，将对玩家的阵型有更高的要求！在每一场比赛之前玩家可以根据自己的习惯安排几套阵型，在比赛中，玩家可以通过游戏中的热键快速切换阵型，保证玩家可以根据当时的场上情况组织球员！

FIFA 2004对足球的物理反应也进行了重新的制作，这使得球与球员之间的反映更加精确，更加接近真实。在"FIFA"系列的以往作品中，足球似乎是粘在了球员的脚下，尽管每一作都在尝试不断地调整，增加游戏的难度，但和真实世界中足球比赛依然相距甚远，同时也因此在与"WE"的较量中处于了下风。FIFA2004重点加入了足球的物理反应，在游戏中你needs更加注意球飞行的路线，飞行弧度进行判断。这样才能将球控制好。





球队的AI是EA在制作FIFA2004中投入精力最多的地方，游戏中，重新制作了队形系统、比赛中队伍的配合将更加合理，让玩家感到不再是面对一支由"机器球员"组成的球队。EA对外宣称，游戏的AI数据库将是FIFA2003的30倍(难以想象游戏的最终版本又要准备几张CD?)。不仅如此，在FIFA2004中每个位置的球员将会有自己独有的个性，有些球员擅长奔跑，你可以看到他全场飞奔，有些球员更喜欢助攻到前场，所有这些你都能在游戏中明显感觉到。

不仅如此，游戏中的对手将会变得更加"聪明"，他们会根据你的位置，来进行卡位。贴住你、阻挡你的前进路线。而且游戏中的敌人将会更加主动。

"off the ball control"系统是FIFA 2004最新加入的系统。看过足球比赛的人都知道，一个球员在场上更多的时间是在无球跑动，真正控球的时间并不是很长，特别是在前场。大部分的时间是在和队友之间进行传接配合、主罚角球、任意球、点球……而"off the ball control"系统正是对场上这种局面的模拟。

想象一下，当你主罚角球的时候，在禁区之内有几个球员在抢点，你肯定会选择一个合适的点再选择一个合适的角度才能发出。但是在以往的FIFA游戏中，球员主罚的时候只能选择位置和一定的弧度。而"off the ball control"系统却成功地将这部分表现得更为真实。当你主罚角球的时候，每一个在抢点的球员头上都会出现一个特别的标志。你可以通过按键来选择其中的一个球员进行抢点。当你防守任意球的时候，你可以选择相应的球员与周围的对手争抢位置。



"off the ball control"的出现，无疑给了FIFA2004增加了更大的与"WE"竞争的机会。此前，EA曾表示在该系统的制作当中遇到了一些问题，就是在多人游戏的时候如何进行视角处理。笔者还是比较相信EA的实力的，在游戏正式上市的时候，我们肯定可以看到一个最合理的解决办法。

相信作为一个球迷，有些人会希望能成为驰骋在球场的球员，但也有很多的球迷梦想着成为一位教练，管理一支超级球队，这也是为什么"CM"系列游戏能够长盛不衰的原因。在FIFA2004中，玩家终于也有展现自己指挥才能的机会了。FIFA2004的"生涯模式"更多借鉴了其他EA运动游戏，借用自家的技术完善了FIFA的球队管理系统。在游戏开始之时，你只能执教一个级别较低相对弱小的球队，当你通过努力获得了一定的成功之后，你将有机会被邀请到更高级别的联赛，执教一支全明星队伍。

不仅如此，你执教球队的成绩也将直接关系到球迷的反映：当你的球队表现糟糕的时候，球迷便会远离赛场，来球场看球的人也会随之相应减少，甚至当你的表现糟糕到让球迷无法忍受的时候，他们可能会选择中途离场。相反的，随着你成绩的提升你将争取到更多的球迷，俱乐部在球迷中间的声望也会相应的提高。

EA将"生涯模式"交给了旗下其他体育运动设计部门来负责，让FIFA小组专心投入到核心的临场竞技制作当中，把心思更多地放在对游戏性的修改上。目前FIFA开发小组并没有明确表示玩家在"生涯模式"中可以玩几个赛季，不过可以肯定的是，玩家绝对不会对这个创新的模式感到乏味。

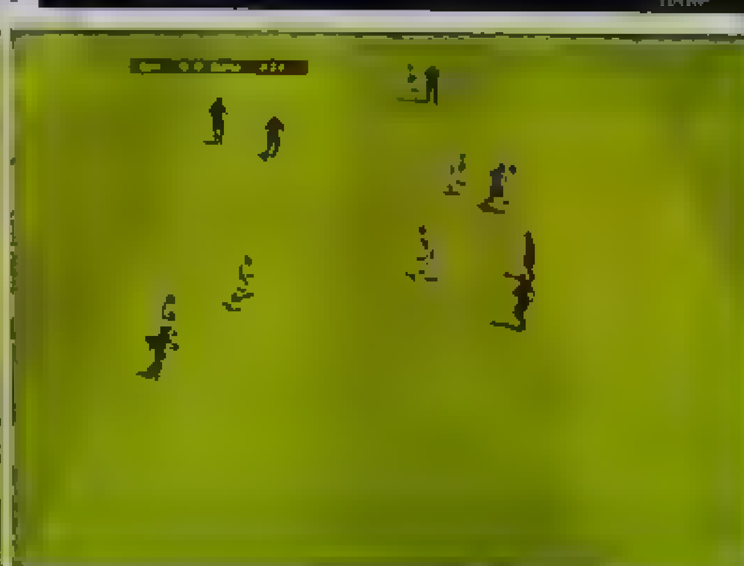




游戏的解说系统也进行了一定的改进。游戏摒弃了前作"录音机"式的解说，采用了最新的解说系统。游戏开发小组将解说员请到了录音棚当中，观看一系列的比赛录像，并作出相应的解说。随后将这些解说分段进行重新录音，这样就多了更多种的组合，大大避免了游戏中解说重复的情况。并且，在FIFA2004中首次出现了西班牙语的解说，很显然是要吸引更多的南美西班牙语系的球迷玩家。

在FIFA2004中将出现700支球队和超过2万名球员，EA并没有确定是否会加入球员编辑系统，但是表示游戏中将有"球员养成"系统，每名球员将随着不断的磨练来提高自身的水平，具体表现为不同属性的相应增加。

《实况7》在笔者写这篇文章的时候已经面世了，相比前作，WE7可以称得上是取得了质的飞跃。在现阶段，WE7绝对是足球游戏的颠峰之作。而我们熟悉的"FIFA"到底会变成什么样子？玩家将会给它什么样的评价？答案就将在今年的10月揭晓……



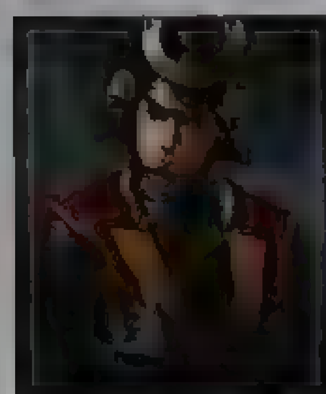




文/浪子韩柏

信长之野望XI天下创世

七月十八日，光荣公司在新游戏发布会上以一个令人振奋的消息，击破了关于光荣即将停止PC游戏的制作，而专力进攻TV游戏的谣言：为了纪念光荣创社25周年，及"信长的野望"诞生20周年，将在9月份发售"信长"的最新力作——《信长之野望之天下创世》！值得注意的是，这次光荣没有再使用以前那样的以"传"、"记"、"录"等轮番结尾的副标题，而使用了《天下创世》的名字，特别是"创世"二字，也许是代表了KOEI在创社25周年，"信长之野望"诞生20周年之际，意图创新、革新"信长"系列，展现游戏新世代的宏图野望吧！



大幅度改进的内政模式

从光荣发布的信息来看，这次游戏系统革新的主体是内政一体化的细致显示模式，光荣在本作中一改以前"信长"系列武将会议指令模式的内政系统，而是利用现在最流行的3D即时演算技术，象"帝国时代"、"模拟城市"那样，把一个城市（日本叫做"町"）的发展繁荣真实的表现出来。由此我们可以预见，本作要求的机器配置将不低，以前光荣游戏所具有的"什么机器都通吃"的优点，在本作中可能将不再存在。

不同的城市，不同的风格，不同的规模，日本北至虾夷地区，南至萨摩地区都将是本作的战场，总共有100座城存在。你的一举一动将直接反映到城市的发展上来，这将是光荣公司对"信长"系列最重大的技术革新，从光荣发布的四张同一城市不同时期发展状况的游戏截图来看，我们就可以发现本作的内政系统的具体表现模式。城市发展之初，城市各种数值都很低下，城市中偶有人口，几处烂田。接下来，人口和建筑物都增加了，出现了佛塔，但是还够不上繁荣。随着时间的流逝、城市的发展，控制城市的画面也会相应的改变，村庄、人口、佛寺、农田都会相继出现，道路上有各种不同角色的路人，在为生活而奔波。早期农业发达已经被商业所取代，也增加了寺院的大佛像和天主教礼拜堂，锻冶屋和忍者等特殊建筑也在满足一定条件下可以具有。而位于城市中心的主城池也显得极为雄伟了。本丸与天守阁俯视下面的城市，壕沟也引水注满，成为了更有防御性的石墙和护城河，一个市集繁荣，主城坚固的大城市就诞生在玩家的控制下了。这将是何等令人兴奋的事情呀！

通过这种直观、真实的内政模式，使得玩家体会类似"模拟城市"一样的建设乐趣，也使内政在数字反映和直观显示上得到和谐统一。不过要提醒玩家的是，这样的内政模式的革新，绝不是仅仅为内政服务的，而是真正做到了内政和战争一体化表现，这个我们会在后面谈到。

另外，通过对光荣所发布的一张内政指令图片所反映的信息，可以分析出：

1、一个城市的显示面积将是几个屏幕大小，从发布图片右下角的地图表示上我们可以看到，玩家屏幕所见的城市画面仅占整个地图的约六分之一，说明城市地图非常广阔。显示信息丰富，真正体现了"真实体现安土桃山时代町风貌"（这句话是光荣发布会上发言人的原话）的初衷。

2、增加了回合指令数的限制，相信回合指令数量的多少，和玩家的官职或者威信有关。这个系统类似《三国志VI》，使得玩家在一个回合内，进行的指令有限。这样，人为的缩短了玩家的游戏时间，但其实更加趋向合理化真实化。象以前那样出现了玩家一年统一日本的现象将很难再出现。

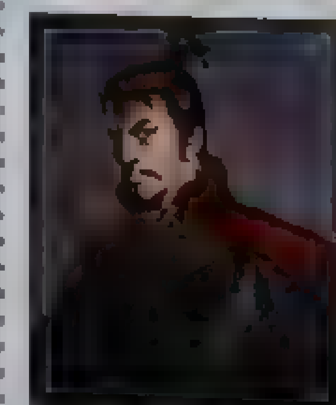
3、指令细分大增加到七类，特别是所增加的"文化"指令，现在还不知道为何物？希望其是一个新增加的非常有趣的新要素。

城市的发展



攻城战





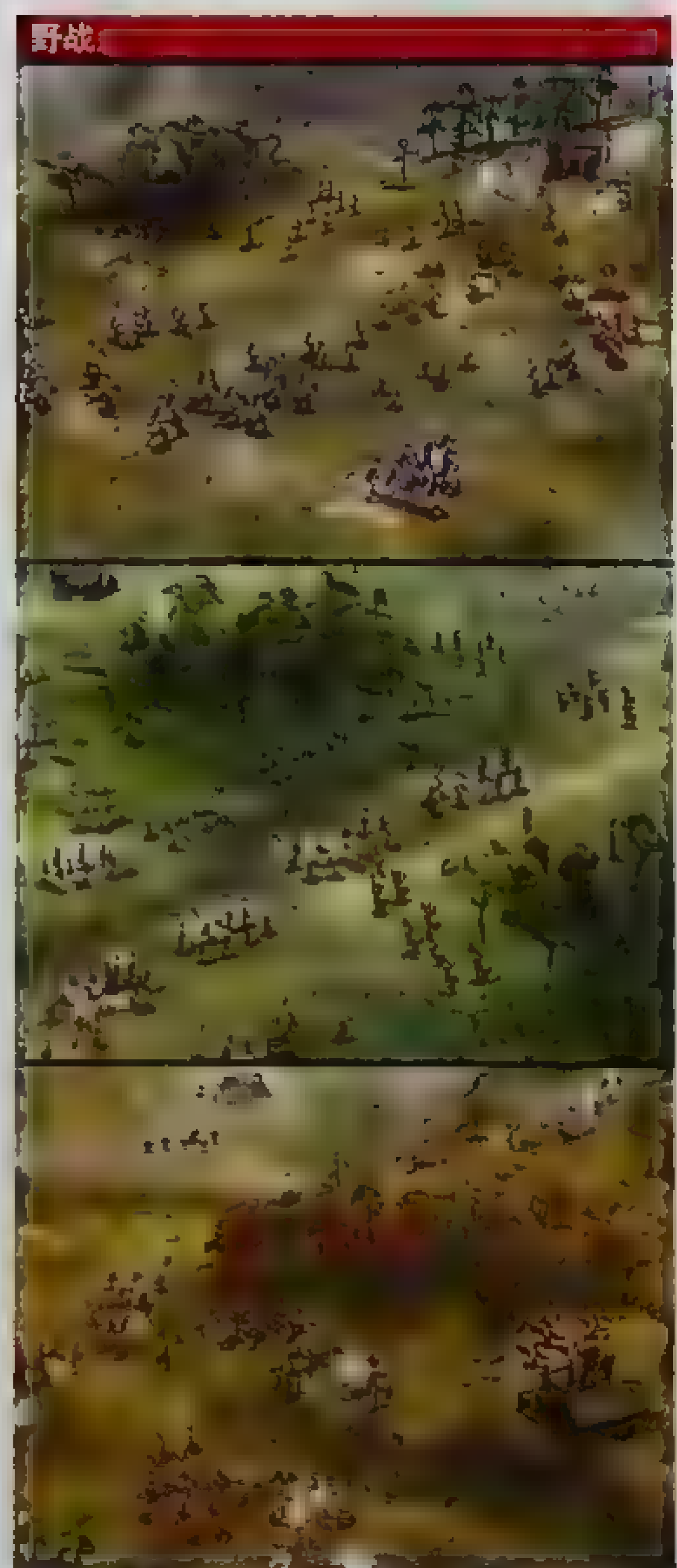
真实的战争体验

说到战斗，《天下创世》和《岚世纪》比较接近，因为使用了全3D的引擎，对于战争的体现显得更加真实化和场面宏大。战斗系统更加接近于RTS，人物显得比较《岚世纪》更小一些，这使得在一屏内可以轻易的显示出200个战斗单位，我们可以看到，本作的一队的基本战斗单位数量为10名士兵，而此，十人队代表的数量级可能就是事实上的一个千人队，也就是说，一场大中等规模的战争将是一万到两万人马之间的斗争，这个数字比较接近于当时实际的战争规模。

另外，从光荣发布的信息上来看，战斗分为野战和攻城战，而骑兵、枪兵、炮兵等三大兵种将各种发挥自己的作用，并有不同的阵型的分布，说明光荣的阵型概念依然沿用。

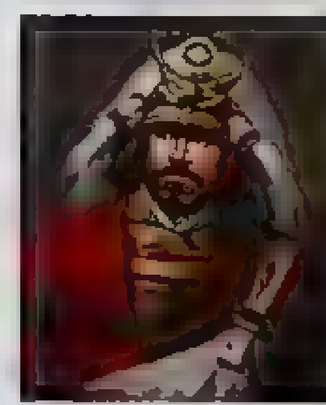
当然，在战争系统中，本作最具有特色的将是攻城战，因为在攻城战的时候，最大的亮点是城下町的攻防战。进攻方的大军将通过町的建筑之间的通道来进攻主城。这时候，你会看到，市镇被侵略，良田被烧掠。如果这时候你是防守方，那眼睁睁的看着自己苦心经营的街道城镇被敌人——抢掠烧杀，这是何等令人痛心的事情呀！而这样的表现手法，才真正体现出战争对城市的损害。战斗采用的是即时模式，城墙、村庄都可以毁坏，烟火和声音效果逼真震撼。如果在城市内经过了一场战争，各种内政数值都将下降，真正让玩家体会到战争之残酷。所以，如果不想心痛的看着劳动成果毁于一旦的话，尽可能的御敌于国门之外才是上上之策。

野战



桶狭间合战





历史也可以改写

摒住呼吸吧，最令人兴奋的"历史事件"系统在本作中将得到全新的诠释，虽然因为光荣发布的有效信息不多，还不是很明朗，但是通过对原文的翻译，"历史IF事件"大致会以"历史上这件事如果这样会……？"来发展！特别是其发布的几幅关于"桶狭间合战"不同结局的图片证实了我们的分析，也就是说，在以往的历史剧情中，玩家只需要触发事件，然后就只能观看历史事件的CG了，在既定的历史面前，显得是那样的无所作为，而在本作中，玩家在历史事件的进行中也可以选择不同的应对方式，而使得历史有不同的走向。例如所公布的图片中那样，夜晚驻扎在桶狭间今川义元面对暴雨有了"觉悟"，那其后的事件将是多么的令人期待呀！那也就是说，如果信长有了察觉，那著名的"本能寺之变"将有另外的版本！这个系统使得玩家第一次在历史面前有了自己的选择，的确太令人期待了。



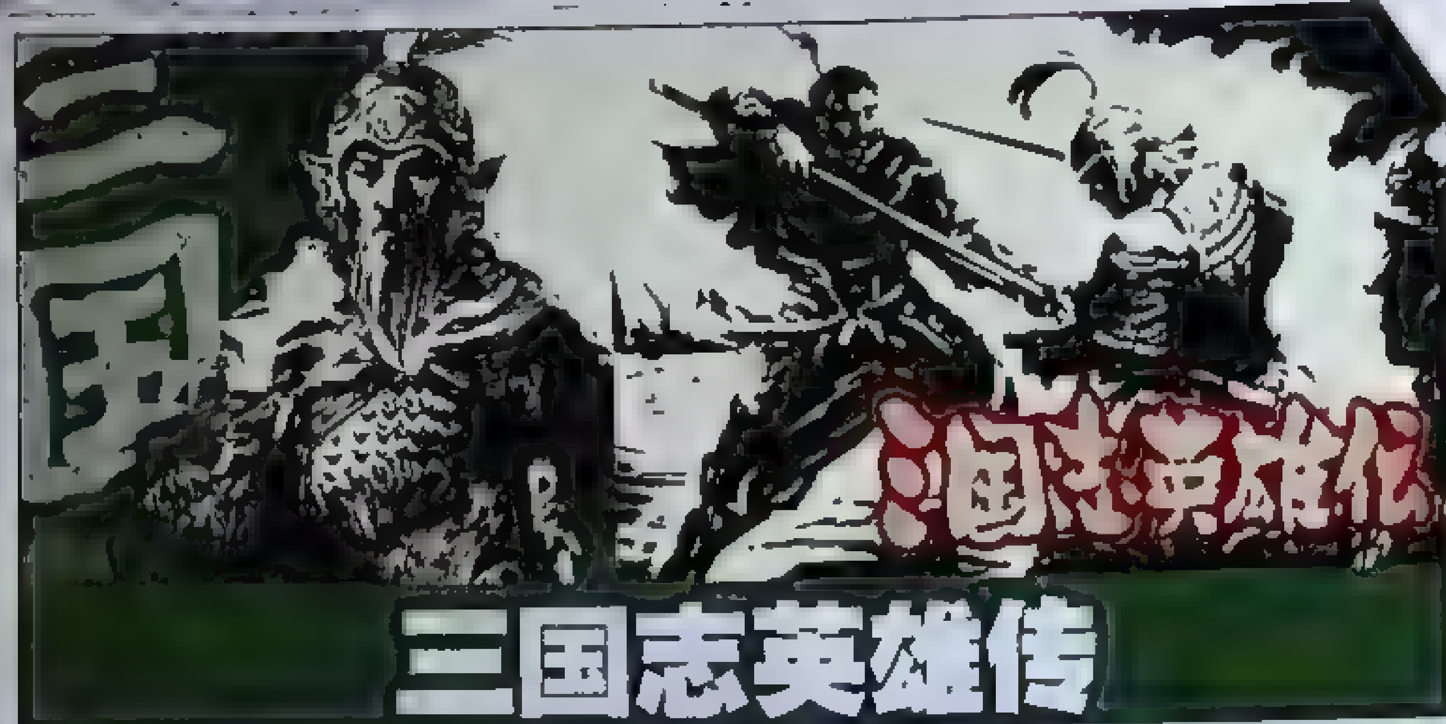
关于登场武将数及能力

根据光荣的新理念，要稍微削减一些不出名的武将。本作将有约1000名武将登场。比前作《苍天录》的1200名少了一些，另外，相应的战斗时的配下武将也会减少。这大概和使用了全3D引擎，减轻系统运算负荷有关吧！不过在本作中，还会加上信长诞生之前的剧本及相关武将角色。相对于武将的调整，为了增加乐趣，也是玩家们一直所期待的那样，姬武将角色将会增加到80人左右（哈哈！太棒了，《天翔记》、《将星录》那样培养女儿姬武将军团就再次成为可能是，甚至……哈哈！！）

另外就是关于武将的育成，或许大家对前几作的"信长之野望"都会感到有点失望，因为当中的武将都没有自己的个性，就像是从一个模子里倒出来的，而在《天下创世》中终于有所改变。因为在本作中将会有一个"特技"的设定，这可是战场上非常重要的能力，这个和《苍天录》中的"必杀战术"有点相同，而且更加具有个性的风格。一些具有非常特殊的"特技"的能力的人将是独一无二的。这样的人才相信会成为玩家最想得到的良将。

部分武将的人物形象将会重新设计，应该说前几作人物形象设计已经非常出色，但是在本作中，这些人物形象将会更加完美、富有个性。特别是首次发布会所公布的六张人物（分别是织田信长、武田信玄、上杉谦信、今川义元、浅井长政、明智光秀）图片，的确体现了光荣的人物肖像上的美术功底。

根据上述光荣公布的信息来看，我们的确感受到《天下创世》所具有的大幅度改进和革新，所以我们也无比期待光荣所公布的9月12日发售不会再跳票，不过，我认为从游戏的品质第一的理念为上的原则，跳票也是可以接受的。因为让玩家玩到一个真正划时代的信长游戏才是制作者和玩家的共同心愿！■



三国志英雄传

SYSTEMSOFT 即将推出三国题材 SLG 的消息，确实是激动人心的，这家以"大战略"、"天下统一"等系列游戏闻名遐迩的日本公司，向来重视内涵的丰富远超过声光效果的华丽，也因此特色傲立游戏界。在普遍游戏视听效果上升、内在品质下降的当代，SYSTEMSOFT 无疑是老牌游戏玩家们最敬重的游戏厂商之一。此次计划推出的《三国志英雄传》，虽然公布资料并不多，但明显运用了《天下统一IV》的系统，明眼人对其特色是可以一目了然的。

"天下统一"系列与光荣的"信长之野望"系列双峰并峙，无疑，就声光效果和娱乐性来说，前者逊色甚远，但系统架构、时代特色、资料考据、战略模拟等方面却超过后者何止一倍。SYSTEMSOFT 着重突出战略运用的真实感和"历史的醍醐味"，《三国志英雄传》如能在对于中国历史风味的体现上，达到该公司对日本本国历史的认知程度，其成就必不在"天下统一"系列之下。

就目前放出的资料来看，系统架构的几个最重要的特色，都是直接延用"天下统一"系列尤其是其第四代的，包括以下几个方面——

【以季节为时间单位】

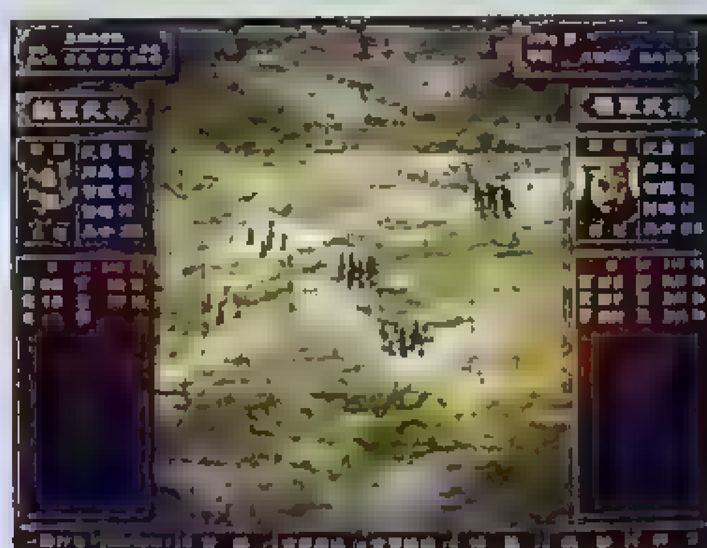
游戏以"季"为系统回合单位，每季是分为六个行进阶段。第一阶段是"电新"，即包括武将登场、收获情况、各种天灾人祸等等突发事件的演绎，这是不受游戏者操控的阶段。第二阶段是"军备"，指令上要有征兵、军团移动、军团指示等等。第三阶段是"政治"，包括屯田、治水、征税和外交等指令。第四阶段是"战略"，可指定进攻目标，也可对敌人实施各种战略计谋（据说本作将比"天下统一"系列更加大计谋的作用）。最后一个阶段是"合战"。

【重要的参数——威信】

《三国志英雄传》同时用 CP 和资金两项参数来限制游戏者的发展。CP 可认为等同于"威信"，在势力水平和官位提升时可获得加值，威信越高，则游戏者每季可实施的指令也就越多（这些指令可任意分散在各阶段中使用，不同指令所要消耗的 CP 值是不同的，合战则不耗 CP）。"天下统一"代中对于 CP 的制约做得很好，游戏前期，玩家总是愁钱不够花，到了后期则愁 CP 不足，永远不会出现势力一大就要风得风、要雨得雨，完全不用操心运筹的状况，游戏也不会越玩越无聊。但三代以后，CP 值越设越高，后期的制约逐渐放松，使得这一亮点有日趋黯淡之势，不知道《三国志英雄传》中会如何平衡设定。

【城池和道路】

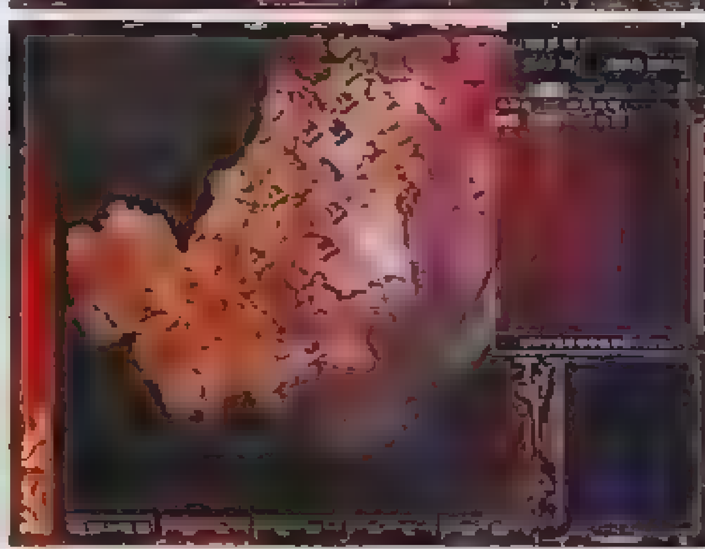
《天下统一IV》中，日本六十余国，每国最多十城，最少的也有十多城（在"信长之野望"系列中经常一城没有的偏路小国，都有一座城），城池总数在五百以上！《三国志英雄传》应该没这么离谱，但就公布的画面来看，在汉末十三州刺史部的基础上，把全中国划分为十八个区域，仅益州一地就有二十五座城池（其中六座似乎是关隘），那么全国当有一百座城池以上！城池之间用不同颜色的道路连接，应该和"天下统一"系列一样，是指道路的行进难易度，通过难走的道路，大军杀到敌城下时已经士气低迷、队伍散乱，难以作战了——这一设定是非常有趣味的，相应的，修路的指令也应该照样保留。

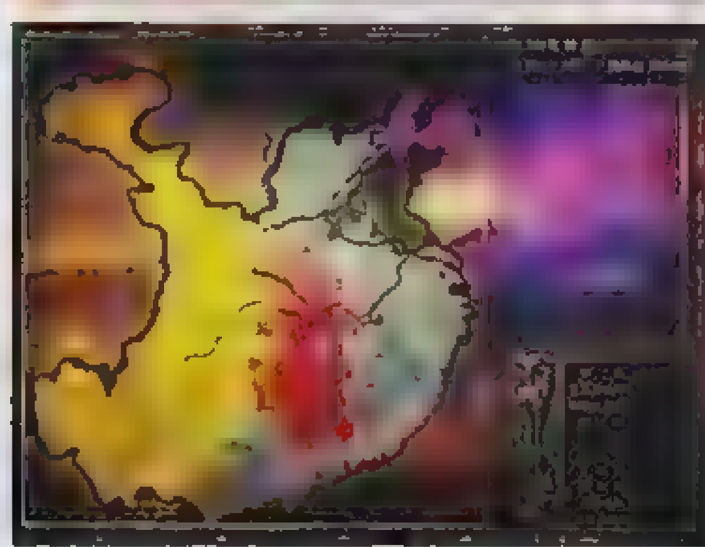












【简化的战斗形式】

许多玩家不喜欢"天下统一"系列的原因，是因为它的战争系统过于简化了，但作为一款突出战略系统的游戏来说，这是可以原谅的。就放出的画面来看，《三国志英雄传》的野战完全照抄《天下统一IV》（每方最多五队对冲，此外还各可派遣一支"别动队"，从侧面袭击敌军），估计城战也相差不多。但大概为了突出三国的特色，新添加了"一骑打"的系统，也即单挑模式。查看画面上的文字，可知区分兵种系统，起码有"刀兵"和"枪兵"（"天下统一"中则是骑兵、步兵和铁炮），相信定有兵种生克的设计。最有趣的是，画面上还有天候、风向的说明（如：208 年秋天，华荣，雨天，现在是背风，未来预计从无风转为向风），制约战场胜负的因素相当的多。

【随机创建人物】

"天下统一"系列一个很大的特点，就是机器随机创建武将（类似光荣的《成吉思汗IV》），这就不会出现某些时期武将数量过少，不敷使用的弊病了。《三国志英雄传》中共将出现主要武将 300 名，每人都有单独的全身画像！在单挑时即以武将的全身像作为背影，相当 COOL。除了这些主要武将外，机器还将随机生成虚构武将，供游戏者驱策。"天下统一"系列中，虚构武将是根据其名字来确定参数属性的，不知道这款三国游戏中是否也如此，是否名叫 X 羽、X 布的都是猛将，而名叫 X 亮、X 瑜的都是名军师。据说游戏中也隐含了"相性"的参数，与君主相性不合的武将是很难登用的，登用上来也容易造反，SYSTEMSOFT 称此为"人和相克"。

【用军团来控制地域】

数百座城池，若要一一照顾过来，是很麻烦的事情，"天下统一"系列从第三代开始，就实行了军团制，以解决这个问题。每座城池根据其规模大小、开发程度，都有一定的常备兵驻守（有点象光荣"太阁"系列）这样就不用每座城池都留武将。武将可以集合在军团中，驻扎于战略要隘或需要内政开发的地点（部分内政开发指令，只需要本州内有可行动武将就行了），当要进攻敌城时，一定距离内的军团都可参战，而我方城池遭受进攻，一定范围内的军团也都可前往增援。游戏中是没有"委任"系统的，因为根本不必要，这样就避免了因 AI 不足，使得委任效果不如人意的情况发生，玩家更不必要为每城间频繁的武将调动而伤脑筋。

综合以上这些特色，可以期待《三国志英雄传》充分地表现汉末三国波澜壮阔的历史氛围，给 SLG FANS 们相当满足的享受。SYSTEMSOFT 过去的作品在深挖游戏内涵的同时，往往忽略画面的美观，"天下统一"系列从来不绘制武将头像，实在是一大缺憾。但《三国志英雄传》明显想要突破这一误区，内涵、外延，两手都要抓，两手都要硬。就目前放出的图片来看，无论界面还是武将形象，绘制都相当精美，虽然还比不上光荣的三国游戏，却也足以使玩家一改过去对 SYSTEMSOFT 作品美工嗤之以鼻的老观点了（只是色调依旧偏暗，战斗画面也略显不足，希望正式版可以修得更好）。

顺便提一句，"天下统一"系列的音乐虽没有"信长之野望"系列宏大，却也别具特色，清雅中隐含浑厚的历史重音，希望《三国志英雄传》的音乐，和光荣"三国志"系列也可一较短长。9 月 26 日，《三国志英雄传》就要正式发售了，可以放心的是，和光荣不同，SYSTEMSOFT 可是一向少有跳票记录的。■



■名称 [illegible] ■类型 [illegible] ■制作 [illegible] ■代理 [illegible] ■上市 [illegible] ■版本 [illegible]



极品飞车:地下狂飙

打破公路护栏的限制，打破规则的制约，EA这款NFS最新作将把玩家从传统的竞速游戏模式中彻底解放出来，让你在午夜的虚拟都市中纵情驰骋。《极品飞车:地下狂飙》(下文简称NFSU)是一个没有赛道概念的竞速游戏，它拥有速度、激情、豪华跑车和美丽夜色，当然，还有无与伦比的爽快感。

EA的午夜狂飙

在NFSU中，所有的飙车都将在一个虚拟都市中上演，这个都市中的无数"血管"——公路就如同城市的血脉——正是你驰骋的舞台。Black Box透露，"速度之城"的风格是按照现实中的纽约、洛杉矶、底特律及加拿大的范库弗峰建造，尽管游戏中不会出现自由女神像等标志性建筑，但这四大都会的特点都会在"速度之城"中融汇。你将领略到纽约式的流光异彩、洛杉矶式的车海、底特律特有的后工业时代的严谨与范库弗峰的自然景观。整个城市划分为商业区、工业区、住宅区、海滨、风景区与唐人街六部分，因此玩家既能享受到NFSHP2中的自然风光，又能享受到GTA式的都市夺命狂奔。





IGN编辑Hilary Goldstein在[illegible]试玩了游戏[illegible]。他表示，NFSU的[illegible]的提示，但[illegible]"[illegible]"的[illegible]，这归功于参与游戏制作的好莱坞著名电影特技小组Light and Magic的鼎力合作。这个小组曾参与了《星战前传Ⅰ:幽灵的威胁》(Star Wars Episode One)及很多好莱坞大片的视觉特效工作，这也是EA第一次将电影特效语言活用到游戏中。Light and Magic带来的全新图像特效包括雨天飙车时地上的反光效果，街灯、车灯在湿漉漉的地面上的倒影与反射将会极为逼真的呈现在玩家眼前，其它将会在游戏中出现的特效还有街灯的光晕、车灯的残像与使用助推系统后所出现的动态模糊效果等，Light and Magic还针对光源采取了艺术化的渲染效果，使得玩家犹如飞驰在流动的光影中。

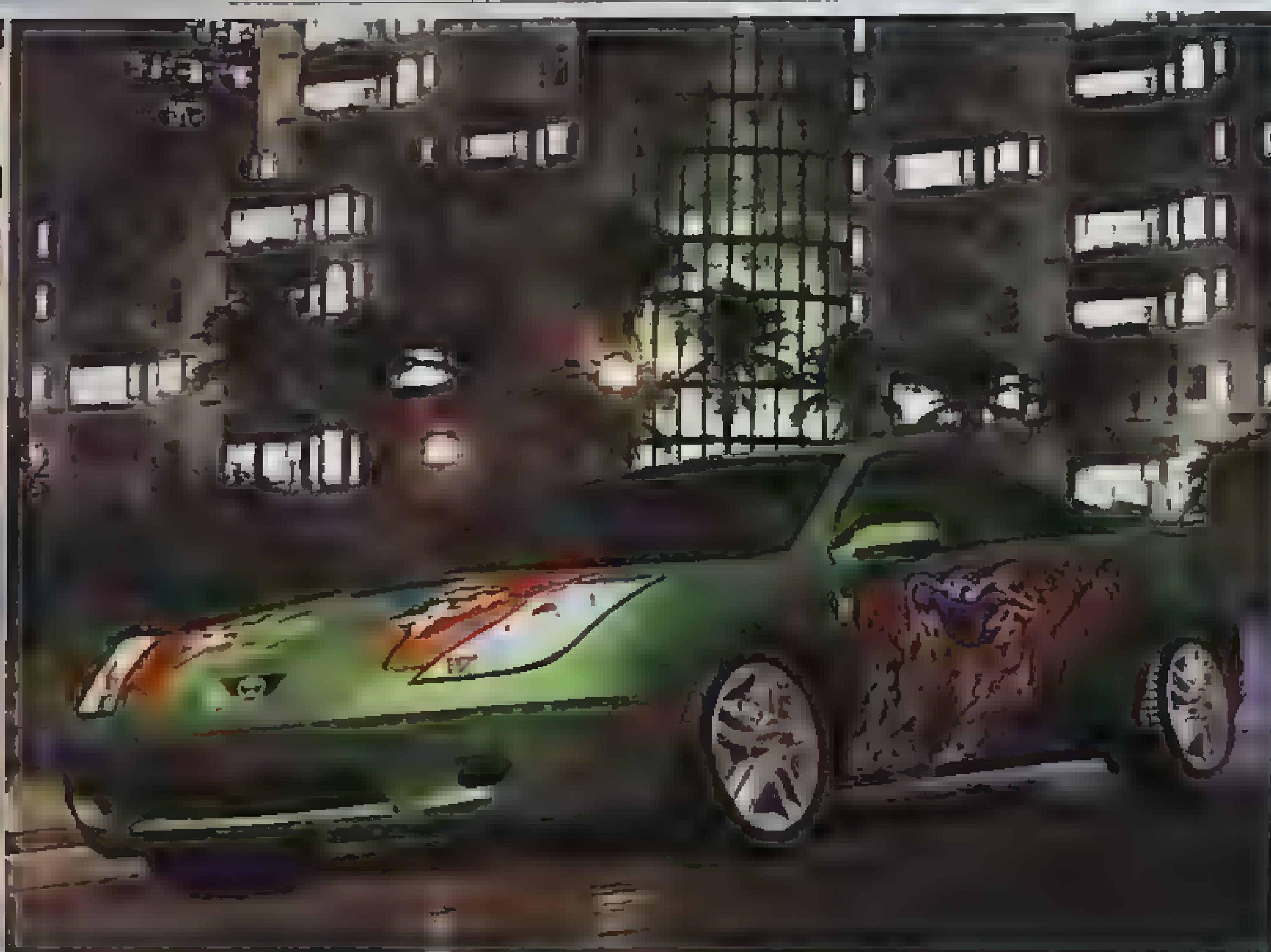
日系赛车美式玩法

保时捷、兰博基尼"隐退"之后，NFSU中全新登场的将会是日系车辆，其中包括三菱、本田、马自达、尼桑、富士、丰田六大品牌。这些相对廉价的日系汽车与前作中的豪华路线有着显著的区别，其目的很简单：让玩家用这些相对"资质不高"的赛车参与比赛，赢取金钱将这些"丑小鸭"改装成令对手闻风丧胆的万能战车！

改车内容分为两个部分：动力部分与外部构造。车体内部允许玩家对底盘、发动机、变速箱、悬吊、刹车、减震器、排气管、涡轮增压器进行改装，并可以购买更高级的SBC、ABC和ESP系统来让车辆在高速行驶的时候打破不稳定因素的制约。玩家可对制动系统中的各个部件进行微调，还将见到很多现实中不存在的赛车零部件，例如火箭助推装置及可令爱车作出拉力赛车那样夸张侧滑效果的超级轮胎。车辆的外部改装则完全凭借玩家的兴趣来进行，可供改装的部位包括引擎罩、空气扰流组件、尾翼、前灯和保险杠。车辆的涂装也是可以自己动手修改的，玩家可以导入自己制作的贴图，让车身上出现各种图案，甚至是自己的照片。总共可以改装的模块达到了惊人的25种，此次Black Box的车体建模也相当复杂，每一次改装后的车型都会发生显著的变化。

制作监督Chuck Osieja在介绍NFSU的物理风格时这样介绍："NFSU中的驾驶风格会介于GT3与NFSHP2之间，速度感必须得到保留，在水泥、沥青路面上，我们不需要夸张的侧滑动作来甩过弯道，事实上现实中没有人会这样虐待自己的轮胎，同时，我们也会让你感觉到，你对自己赛车所做的每一次修改都会为你带来截然不同的手感。"





三大游戏模式

一、短道加速模式(Drag Race)

这种游戏模式下的赛道会选取"速度之城"中两公里左右的直线赛道作为玩家的生死火线。在发车小姐的手挥下的瞬间，等待你的就是彻底的"尖峰时刻"。玩家的赛车会在这段没有任何弯道的赛段中达到惊人的速度，同时也将带来惊人的考验。路途上处处隐藏着"杀机"，路障、中立车辆会随时令车手的比赛告终。更可怕的是电脑事先安排好的"事故"：盲目倒车的货柜、突然转向的NPC车辆……在超过150英里每小时的速度下，赶超对手的同时还要避让路障，这种刺激的游戏方式就是Drag Race。

二、职业模式(Career)

与第一次融入养成内容的NFSHP相比，NFSU的职业模式将会成为一个标准的"RPG式竞速游戏"。玩家扮演的不是别人，而是你自己，你将经历一个精彩的剧情(具体故事Black Box目前还没有透露，不过他们表示其设计受到了电影《速度与激情》的很大影响，并会在任务关卡之间加入承上启下的剧情CG)。上文提到的改车也是专门为职业模式量身定制的。这些任务并不是单一的飙车关卡，其中包括路点标注下的竞速模式、类似拉力游戏独立发车的时间挑战赛、势力追踪(前作中的HP模式)、仅提供小地图的追逐战和道具争夺战等。

三、巡回模式(Circuit race)

无需过多解释的游戏模式，没有任何的压力、没有任何的追逐，玩家宛如一个观光客，驾车在美丽的夜景中漫步。需要指出的是，"速度之城"并不是完全开放的，你只能在职业模式完成的赛道中游车河，其它路段则会以护栏封死。

由于去年PC版的NFSHP2是由EA Seattle开发，其画面表现力、子弹时间特效等视觉噱头与Black Box开发的PS2版NFSHP2有一定缩水，不少玩家在NFS最新作问世之前都对NFSU的品质产生了一些怀疑。事实上，在今年第一季度中EA就已将Black Box工作室收购，并将其更名为EA Black Box，此次NFSU的开发工作更是由200人的庞大制作团队完成，所有平台版本都是平行开发的，这就意味着在今年的金秋时节，等待我们的是一个绝无缩水的全机种NFS。■

附表:目前Black Box已经得到授权的车辆

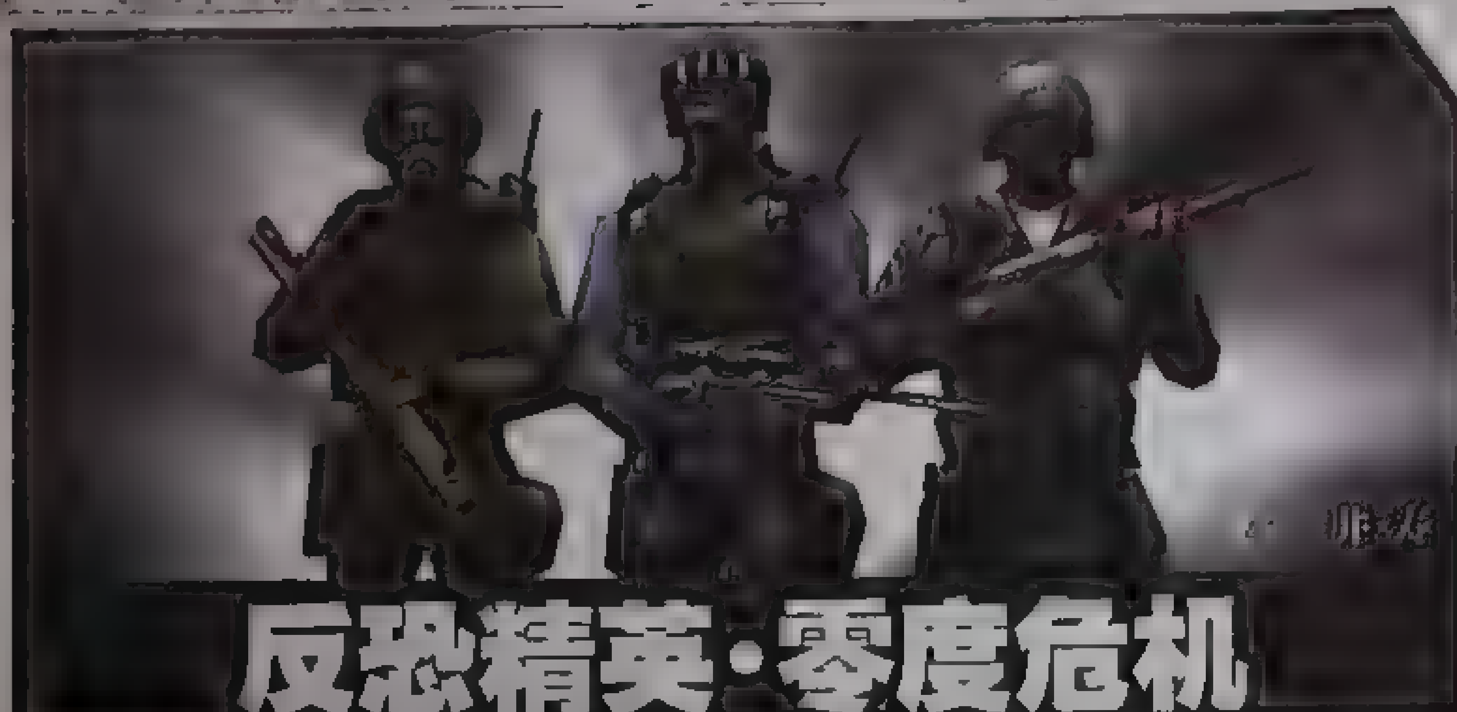
厂商	车型
Honda	Civic Si，Integra，RSX，S2000，Integra Type R
Mazda	RX-7，RX-8，Miata，Miatac
Mitsubishi	Lancer Evolution VIII，3000GT，Eclipse GS-X，Eclipse Lancer
Nissan	240SX/Silvia (RPS13)，350Z，Skyline GT-R (R34)，Silvia S15
Subaru	WRX，WRX STi
Toyota	Celica GT-S，Supra*，MR2，Celica GT-S





■名称 Counter Strike Condition Zero ■类型 动作[ACT] ■制作 Ritual ■代理 奥美电子 ■上市 2003.11 ■版本 英文版

A



反恐精英·零度危机

在游戏圈中，大作"跳票"早已屡见不鲜，但对于制作中途需改变策划方案的CZ，你又有多少了解呢？作为今年倍受期待的FPS之一，CZ自从制作以来，Ritual就承受着来自外界的种种压力（仅是每天反馈信息就不计其数）。一度导致策划方案修改变换，游戏发售也变得遥遥无期。幸运的是，Ritual从来没有放弃，最近再次更改了部队策划方案，公布了CZ最终信息。新方案重新定制了任务系统，将19个任务在美国、阿根廷、俄国、伊拉克、日本五个国家展开。不同国家任务将提供不同的反恐精英、恐怖份子、武器装备、交通工具，让玩家每次游戏都体验耳目一新的感受。而笔者针对这些新元素创作了本文，希望大家对于CZ有更全面的了解。

【美国迈阿密】



自从"911"事件后，美国成为了世界头号反恐怖国家，也自然成为CZ中重要组成部分。游戏任务设定在美国阳光之城——迈阿密。事件起因，是由于全副武装的恐怖份子打劫了迈阿密联邦银行，并劫持银行工作人员为人质。美国政府派出了SEAL反恐部队与恐怖份子进行谈判，另一组小分队则从下水道潜入了银行，交战一触即发。

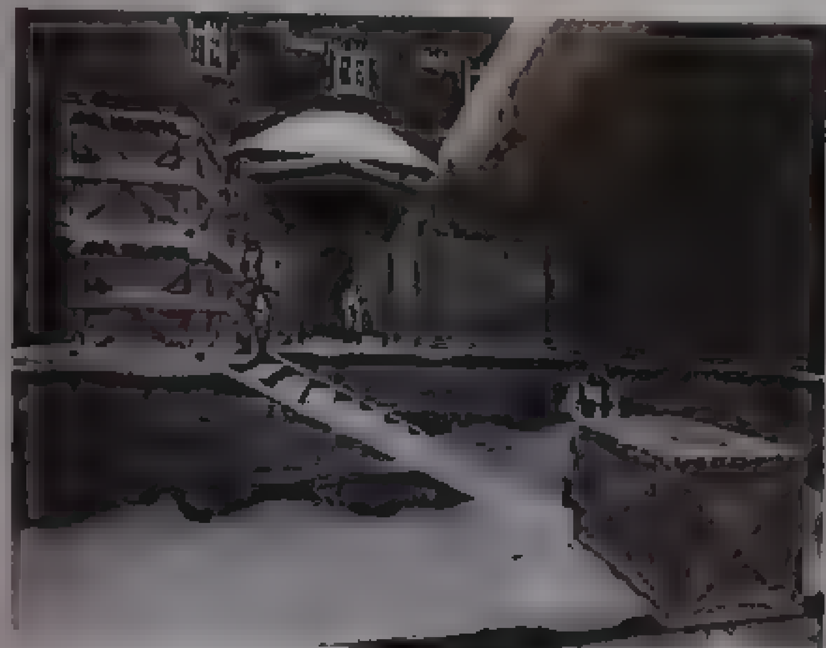
SEAL无愧是世界上最优秀的反恐部队，游戏为其配备了大家熟悉的Steyr Tactical、USP Tactical、闪光弹等武器，充足的备弹量满足了打击恐怖份子的需要。另外，高科技光纤照相机和对讲机将是SEAL特有的装备。你可以预先将摄像头安装在某些特殊的走廊或楼道，利用掌上电脑来观察特殊区域，方便了队友之间进行战术实施和撤退。

【阿根廷矿山】

这个号称足球王国的国家，同样是恐怖份子活动猖獗的地区。这次任务就发生在阿根廷偏北的山谷中，走投无路的恐怖份子占领了整个矿山。被逼无奈的警察只好征调了地面部队，而恐怖份子借助四通八达的地形，仍然安然无恙的呆在山谷内，并监视着重要路口的一举一动。正当警察束手无策时，阿根廷GSG9反恐精英赶来支援，一场正义与邪恶较量终于爆发了。

GSG9每位队员装备有法国Famas冲锋枪和P228手枪(CS1.6中新加入的武器)，超远的射程范围足以应付山谷险要的地形。其它方面包括手榴弹、闪光弹、烟雾弹全套产品，以及四处巡逻的黑鹰直升机。合理利用这些装备，能给予洞穴内恐怖份子致命打击。值得一题，GSG9特种队都附带了一把爱尔兰军刀。你可不要忽视它的存在，它是近身格斗和开辟道路的好帮手哟。

【俄国基地】



俄国一直是支持反恐的国家，国内著名的SAS反恐部队形象早已在CS中家喻互晓。CZ同样将俄国归于主要任务之一。该国恐怖份子得知核弹头存放位置，趁着夜色潜入仓库偷走了核弹头，并将它们转移到附近教堂里。虽然SAS反恐部队已经包围了教堂，但敌人居高临下的地形优秀，将使SAS反恐部队面临最大的挑战。

无可否认，SAS武器装备是CZ中最优良的，不仅拥有M4A1和Mac10冲锋枪，还有与SEAL雷同的USP Tactical辅助手枪。装备方面虽然没有配备炸弹系列，但引入了别出心裁的感应照相机和电焊枪。其中感应照相机利用人类心跳的特点，能穿透墙壁来判断户内是否隐藏有恐怖份子，而电焊枪能打开特殊的金属门，给户内毫无防备的恐怖份子打击。至于交通工具仍然可圈可点，除了提供卡车进行转移外，坦克也首次出现在CS系列中，玩法变得更趋多样化。

【伊拉克沙漠】



今年的"美伊战争"，再次点燃了反恐高潮，伊拉克也变成全球头号恐怖份子国家。CZ相应地也加入了伊拉克任务，任务讲述了一列装满化学武器的火车，正由叙利亚边界向伊拉克前进。为了防止恐怖份子引发恐怖事件，反恐精英潜伏到了火车上，并于火车卸货时溜进了恐怖份子基地。但进入基地才发现四处戒备森严，拯救全人类的使命就背负在你身上。

因为伊拉克特有的室内对战，反恐精英并没有琳琅满目的武器，唯一拥有的就只是M4A1和沙漠之鹰。所以弹药在任务中显得极其珍贵，必须要将每一发子弹都用在刀刃上。当然，有失必有得。虽然看起来武器显得"弱不禁风"，但特有的无线电遥控炸弹弥补了武器的不足。这种炸弹威力并不逊色C4炸弹，只要将它安装在化学武器仓库，一声巨响后世界就恢复了和平。

【日本东京】



日本反恐系统可谓是该国道风景线，警视厅严格的分类制度完全符合反恐概念："担当维持社会秩序以及确保国民生活安全的行政功能的行政机关"。CZ恰好把握住了这一亮点，恐怖事件发生在日本首都东京。恐怖份子在地铁内安放炸弹，并威胁政府满足其条件，否则市民将跟随地铁一起消失(柯南引爆摩天楼?)。在这千钧一发之际，你将带领日本反恐警员渗入地铁，拯救市民于水深火热中。

由于恐怖份子人多势众，游戏没有为警员配备任何作战枪支，只提供了一把匕首和盾牌(1.6新加入装备)。但有效利用盾牌能够阻挡任何武器子弹的特点，作战同样能达到事半功倍。

随着STEAM正式对外公测，CS1.6更新结束，CZ发售终于做好了最后准备。在战争来临之前，你真的准备好了吗？■

B+

■名称 Dead to Rights ■类型 动作[ACT] ■制作 NAMCO ■代理 未定 ■上市 2003.10 ■版本 英文版



脱狱潜龙

Namco去年在PS2与XBOX平台上推出的第三人称射击游戏《脱狱潜龙》(Dead to Rights，后文简称DTR)获得了极大的成功。讲述一名受犯罪集团栽赃陷害而含冤入狱的警察杰克越狱逃脱，单枪匹马闯入犯罪组织的巢穴寻找原因的故事。它将《英雄本色》(Max Payne，后文简称MP)的"子弹时间"与日式ACT游戏的格斗成份合二为一，创造了一部火爆异常的互动大片。在今年的金秋十月，这部作品的PC版也将出现在广大电脑游戏玩家的面前。

酷吧酷吧不是罪——四大战斗系统

Disarms系统：在不装备武器的情况下靠近敌人，杰克可以发动Disarms（缴械）系统，任何敌人身上佩戴的枪支都可以被缴获。游戏中的弹药基本要靠缴械系统来进行补充。在发动缴械后，0.5秒的间隔内再次对同一目标发动缴械，配合方向键就可以做出不同的缴械动作，例如腕关节技将敌人反向锁住、抱摔拔胯摔、抑技与绞技制服敌人之后夺枪等等。游戏中的枪械共分为三种：手枪系、霰弹枪系与线膛枪系，对应方向键的前、后、左、右与无方向，杰克可以使出五种截然不同的缴械动作。针对手枪的缴械以擒拿术为主，而针对线膛枪的缴械则显得粗犷许多，杰克会在夺枪后用枪托解决敌人。



Humen Shield系统：在装备了武器的情况下靠近敌人发动缴械系统，杰克就会用连贯的动作制服敌人，然后将敌人充当自己的人盾。人盾的用途就是为玩家提供"掩护"，当然这是以牺牲玩家的视野、火力与机动力为代价的，在敌人用强大火力封锁住通向掩蔽处的道路时，或与敌人陷入混战的时候，人盾可以为玩家提供短暂的保护。当敌人使用高穿透力武器时，人盾就失去了作用。如果在人盾状态下再次按动缴械键，那么杰克就会直接击毙人盾。

军犬SHADOW援助系统：正如它的名字，军犬SHADOW是杰克行影不离的好帮手。在整个15个关卡中的很多场景中，"影子"都会成为玩家的得力战友。它的体力槽会显示在屏幕的左上方，当体力槽蓄满以后，它就能一击必杀任何敌人(……狂犬?!)。在消灭敌人之后，它还能将敌人随身携带的武器弹药带回给杰克。因此在实战中弹药耗尽的情况下，除了冒险靠近敌人发动缴械以外，使用"影子"也是一个不错的选择。

Wall Mode掩护攻击模式：在周围没有敌人的情况下靠近墙壁后按动缴械键，杰克就可以进入贴墙状态，往一侧进行贴墙移动到尽头的时候，杰克可以像《合金装备2》中的斯内科与雷电那样做出探头的动作，结合射击键，主角会借助墙壁的掩护来攻击敌人，攻击完毕后，他会自动缩回墙角，等待下一次攻击的时机。

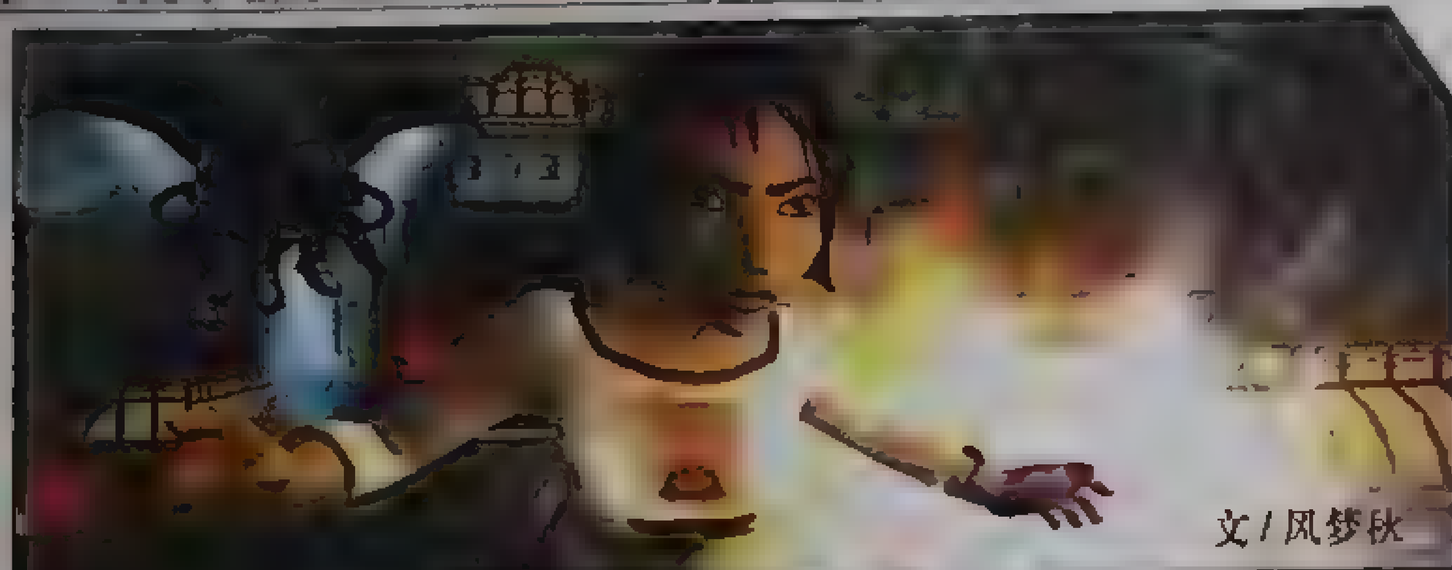
革新的慢镜暴力美学

DTR中的"Bullet Time"更名为"Time Shift Dive"，事实上这个慢镜系统并非是对MP的模仿，因为在当初MP投入开发之前，NAMCO就已经完成了DTR的基本框架设定，其中的慢镜系统与MP相比是有很大区别的：单击慢镜发动键会让杰克做出鱼跃的动作，如果按住一段时间之后再松开，人物就会进入"子弹时间"，前提是发动前人物必须装备有枪械。"Time Shift Dive"会让时间变慢，但人物所装备的枪械是不会变慢的，这样就可以在延展的时间中发射更多的子弹、消灭更多的敌人。DTR的"子弹时间"是可以控制的，在慢镜中再次按动"Time Shift Dive"发动键就可以退出慢镜。发动慢镜需要使用到画面左上方的黄色肾上腺槽，在不遇敌的情况下，肾上腺可以缓慢的回复。DTR中的肾上腺回复速度尽管与打倒敌人的数量没有直接关系，但是做出一些连续性的动作可以让它回复得更快，这就鼓励玩家始终以高节奏来完成任务。场景中会出现一些瓦斯瓶、液体灭火器等易燃易爆物品，玩家可以将它们投掷出去，画面会自动进入慢镜，这样你就可以舒舒服服的锁定爆炸物，然后在慢镜中将其击爆，大规模的杀伤敌人。

DTR中采用了半自动瞄准的射击模式，锁定敌人之后会出现红、黄、绿、蓝四种光标，红色表示当前状态下可以进行射击，黄色表示命中率偏低，绿色表示无法攻击，蓝色表示敌人已经死亡。PC版中延续了这套锁定系统，同时NAMCO考虑到拥有鼠标的PC玩家肯定不会对这种射击模式感冒，他们还专门加入了鼠标瞄准的选项，供FPS狂人们享受空前绝后的爽快感。■



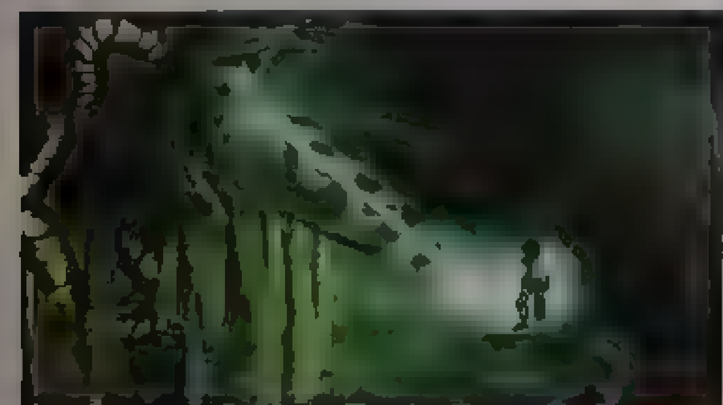
■名称 Beyond Good & Evil ■类型 动作冒险[ACT.AD] ■制作 Ubi Soft ■代理 未定 ■上市 2003.11 ■版本 英文版 B+



文 / 风梦秋

超越善与恶

相信大家都知道《雷曼》系列吧，那是PC上难得的一流动作游戏，在游戏机平台上也毫不逊色。而当《雷曼III强盗大破坏》（Rayman 3: Hoodlum Havoc）正在制作的时候，"雷曼"系列的创造者Michel Ancel及其团队，同时还在开发着另外一个第三人称动作冒险游戏——《超越善与





恶》（Beyond Good & Evil，后文简称BG&E）。这个名字会让人想起尼采的同名作品，不过两者之间应该没有什么联系。这只是一个轻松的未来题材的动作冒险游戏，跟尼采的哲学著作显然离得有十万八千里，如果真的以那个为基础改编游戏，大概所有的玩家都要吐血不止。

游戏中我们将扮演性格叛逆的女记者Jade，她的家园——巨大的Hyllis岛——遭到了一个强大而残忍的外星种族入侵，原本美丽而平静的土地被无情地践踏，人们自由自在的生活被破坏。而管理机构Alpha Section，一方面保证说会保护大家，而另一方面却在暗地里跟外星人勾结，出卖人们。Jade受反抗组织IRIS雇佣，开始调查这件事背后的阴谋，收集确凿的证据，要把事件的真相揭示给每个人。当然，这样一来她就要面对重重的危机，在这个混乱的时刻，要想看清真相，她的目光必须超越简单的善与恶。

Jade是一个身手不凡的假小子。她可以敏捷地攀爬、跳跃和翻滚，在黑暗中悄无声息地行动，躲避敌人的耳目。也可以挥舞一条棍子，灵巧地躲避敌人的攻击，然后以让人眼花缭乱的棍法制服他们。另外也可以使用各种效果绚丽的魔法来对付大批的敌人。在室外的时候，Jade可以驾驶一艘依靠喷射器来高速飞行的气垫船来探索这个极其庞大的岛屿，游戏采用了与她同名的Jade引擎，这个引擎正是为了能更好地表现这样的室外场景而设计的。在岛上探索的时候，Jade也不会忘记作为记者的重要工作之一：摄影。她可以拍下Hyllis岛上的各种稀奇古怪的动植物来换取资金，当然，这不会是一件很容易的事情，那些动物都藏得很隐秘，寻找它们是一项挑战，也是一项乐趣。有了资金，她就可以雇佣很多同伴，其中一位伙伴是一头可爱的猪，这样的搭档看起来很像《西游记》中的孙悟空和猪八戒。伙伴们可以探索一些Jade无法探索的区域。另外有很多谜题也需要恰当地运用一个或者多个同伴的技能才能解决。

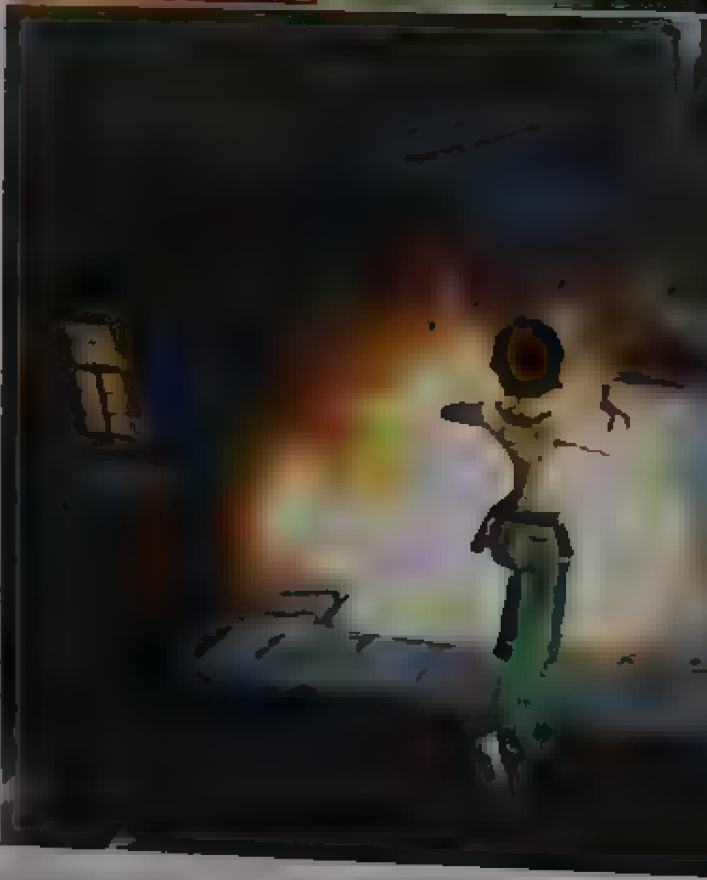
看起来，这个游戏具备了一个出色的动作冒险游戏应有的元素，画面绚丽、动作流畅，有看起来不错的剧情，还有新鲜的元素，"雷曼"系列里面那种法国人特有的幽默相信也不会缺少。很高兴，Ubi Soft不仅能为我们带来《雷曼III》这样出色的续集，也能带来《分裂细胞》（Tom Clancy's Splinter Cell）这样优秀的新作，正在开发中的《代号XIII》（XIII）、《波斯王子：时之沙》（Prince of Persia: The Sands



of Time）和这一个BG&E也都是让人充满期待的作品。唯一的问题是，这个游戏原计划定于今年冬天在PC、PS2、XBOX和Gamecube几大平台上同时推出，但前段时间Ubi Soft已经宣布BG&E和《时之沙》今年内在PAL地区（欧洲、澳洲等地）将先期推出PS2版本，XBOX和Gamecube版本将会延期到明年推出。虽然没有明确指出，但是PC版也很有可能会同样地推迟。在欧美厂商越来越重视游戏机平台的今天，这也是没有办法的事情。我们也只能耐心等待了。■









B- ■名称 [illegible] ■类型 [illegible] ■制作 [illegible] ■代理 未定 ■上市 2003年第四季度 ■版本 英文版



指环王:魔戒之战

曾经成功制作出即时战略游戏佳作《魔域帝国》（Battle Realms）的Liquid Entertainment如今正在开发第一款以J.R.R.托尔金的奇幻小说《魔戒》（Lord of the Ring）为背景的即时战略游戏《指环王：魔戒之战》（The Lord of the Rings: War of the Ring，后文简称《魔戒之战》）。对于Liquid Entertainment，相信大多数玩家并不陌生。特别是在玩过《魔域帝国：野狼之冬》（Battle Realms Winter of the Wolf）之后，更是对他们的游戏制作水准信心倍增。通过与Tolkien Enterprises的协商之后，Liquid Entertainment被授权在游戏中自由使用《魔戒》书中全部的种族和角色，不过必须要完全忠实于托尔金的描述。这一点是Tolkien Enterprises所坚持的，而对于Liquid Entertainment来说这对他们的创作似乎有所限制。

为了获得魔戒的力量，正邪双方进行了一场史诗般的辉宏战争，而战争的结果将决定中土世界以及所有居住者的命运。在游戏中，玩家可以选择Free Peoples of Middle-earth和Minions of Sauron中的任意一方进行战斗，完成一些非常精彩的任务。这些任务都以某种方式与书中的事件联系在一起，但是又不完全相同，对于普通玩家和狂热的"魔戒迷"来说具有同样的吸引力。游戏中的任务是按照故事情节来发展的，中间穿插着精美的过场动画，为玩家讲述详尽的故事内容。

众所周知，托尔金这部史诗般的幻想主题小说将为游戏中部队和角色的多样性提供足够的拓展空间。贯穿整个游戏，玩家将能够控制各种各样的部队，从Troll到Uruk-Hai Warrior，再到聪明伶俐的Hobbits和体形巨大的Ents。如果玩家在游戏中选择了Free Peoples of Middle-earth，那么正义一方的Elves、Humans、Dwarves、Huorns和Beornings都将成为自己的伙伴。在的战役中，玩家能够指挥如Gandalf、Aragorn、Legolas、Frodo、Gimli等英雄进行战斗，有的时候甚至还可以控制勇敢的Balin。同Blizzard的《魔兽争霸III混乱之治》一样，《魔戒之战》中的英雄也能够通过战斗来增加自己的经验和提高自己的能力，从而在战场上发挥出更大的作用。





当然，玩家在游戏中也可以选择支持邪恶的The Minions of Sauron。Sauron的部队非常残忍，凭借着不断增加的Great Eye的力量，与自由人





民进行着旷日持久的战斗。在这一方中，Trolls、Wargs、Spiders、Orcs、Nazgul和Haradrim都将听从玩家的指挥。同时，为了能够彻底打败正义的力量，《魔戒》书中的几个反方英雄也将加入玩家的部队。这些人包括曾经被魔戒折磨了几个世纪的怪物Gollum，狡猾的兽人将军Grishnakh，以及Nazgul的君主Black Captain。此外，还有统领Haradrim的全新英雄Qamara以及Istari的首领，中土世界的强大巫师，传说的Saruman。

除了形形色色的部队和人物之外，《魔戒》书中的场景和地点也被如实地搬到游戏之中。比如，玩家将率领精灵部队对抗Mirkwood的蜘蛛部队以及帮助Balin和矮人再次征服Mines of Moria。此外，玩家在游戏中还能亲身经历Fords of Isen战役和Cirith Ungol战役。特别是在圣盔堡的Hornburg战役中，玩家将能够亲眼看到Rohan的骑兵和Saruman的强兽人之间史诗般的大规模战斗。令人称道的是，游戏中的任务和战斗都是以非线性的方式来进行，这样便为玩家提供了很多不同的途径来完成它们。

在人工智能方面，Liquid Entertainment许诺将努力为友军和敌军创建一个稳定且聪明的AI。《魔戒之战》的AI程序基于《魔域帝国》改进而来，表现得更为突出。特别是游戏开发者为AI增加了一种根据玩家的游戏行为而产生反应的设定，比如，如果玩家在游戏之初便开始集中兵力发动攻击，那么敌军也将采取同样的策略来进攻；相反，如果玩家喜欢在游戏开始的时候悉心经营，准备在最后决战中放手一搏，那么敌军也会变得更有耐心，这样玩家将有更多的时间来安排自己的战略。

游戏的视觉效果看起来非常华丽，这主要表现在出色的动画方面。特别是Balrog，他独特的移动以及猛烈打击地面和摧毁附近部队的情形都给人以很深的印象。此外，游戏中的一些环境场景也有动态的变化。比如，当Sauron释放出毁灭性力量的时候，鸟兽四散，大地慢慢变得荒芜，带给人一种人间地狱的景象，让人过目难忘。

至于游戏的多人连线方面，目前所获得的相关资料还不多。只知道游戏的多人游戏模式将最多支持8位玩家同时连线进行游戏。此外，游戏开发者还专门设计了一个多人游戏任务，正邪双方要在圣盔堡进行一场激烈的攻城战。其中，Orcs和Saruman一方必须在黎明破晓之前攻克要塞，而Rohan勇士则必须在限定的时间之内确保要塞不被对方攻克。这样的设定有点类似于网络游戏中的国战，玩起来别有趣味。

如上所述，《魔戒之战》将是一款极为出色的游戏，不仅会吸引广大"魔戒迷"的目光，也会受到众多即时战略玩家的喜爱。游戏预计将于2003年11月推出，届时我们便可以一睹《魔戒之战》的风采了。■

■名称 Joan of Arc ■制作 Enlight ■上市 2003.11
■类型 角色扮演／即时策略【RPG/ST】 ■代理 未定 ■版本 英文版

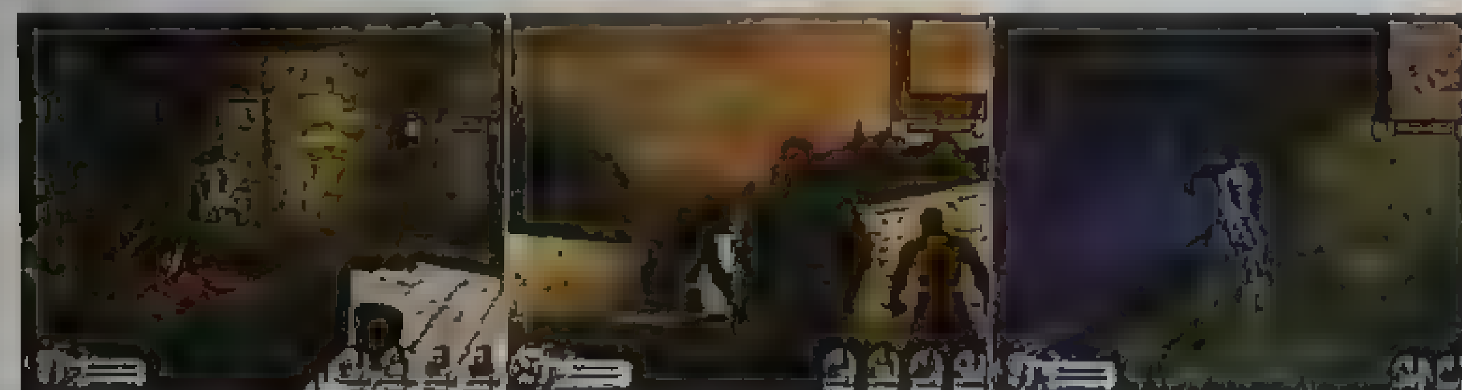
B



圣女贞德

十四至十五世纪，欧洲两大强国——英国和法兰西——之间发生了漫长的百年战争。到了1429年，英国占据优势，即将进攻通往法国南部重镇奥尔良。一旦它失守，偏居南方的法兰西残余政权将不复存在。在这危急关头，农家少女贞德挺身而出，自称是上帝派她来拯救法兰西。在获得法国太子查理的信任后，率军解救了奥尔良，其后两年中以一系列战斗挽回不少失地，最终因遭上层利益集团出卖而被英国杀害。

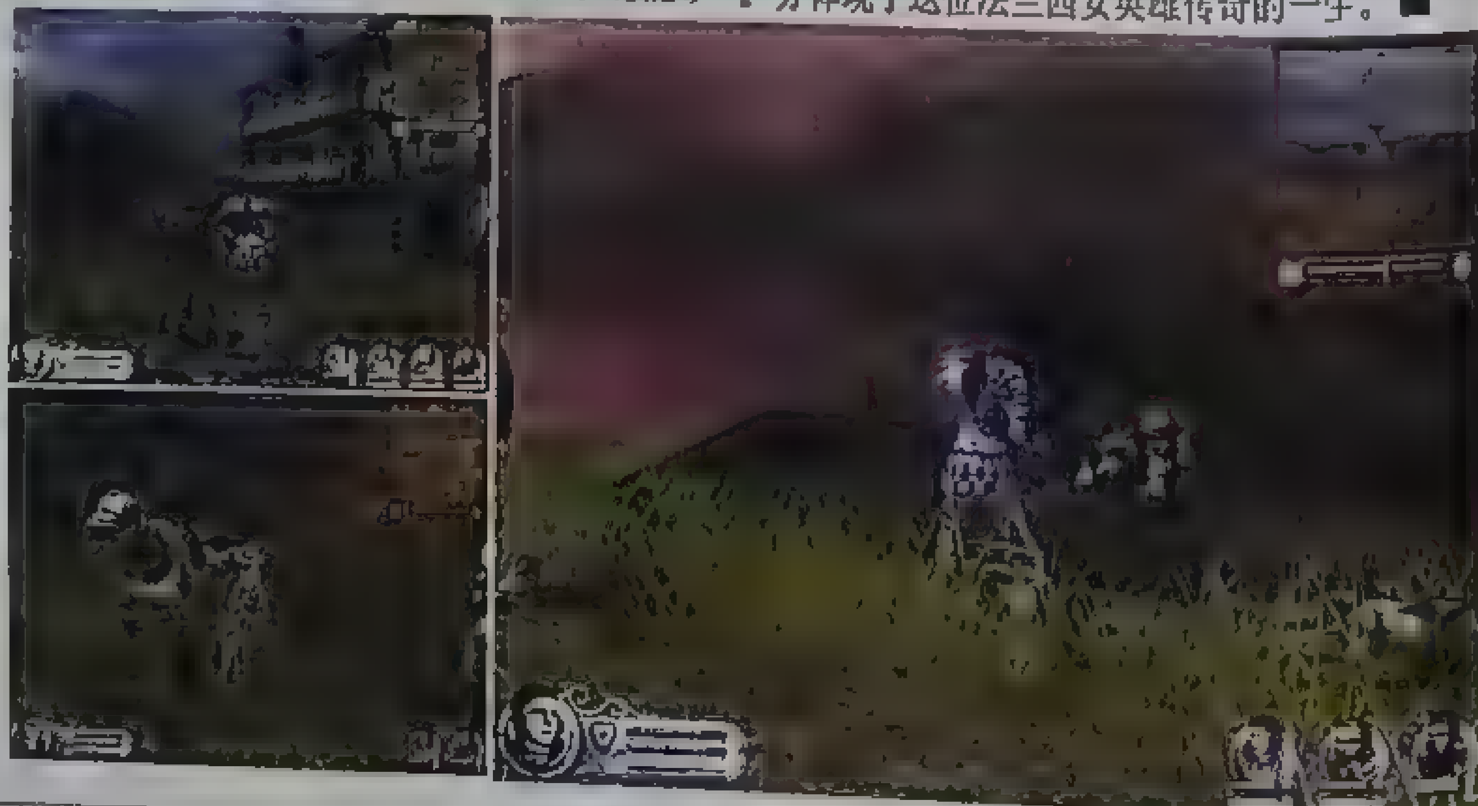
在《圣女贞德》中，玩家所扮演的贞德将基本按照史实来展开故事。从1429年由牧羊女自荐为援军将领开始，到1431年进攻巴黎为止。玩家既能够以第三人称视角来扮演贞德，通过战斗提升等级、掌握新技能、提高威望，从而取得更大范围上的统帅权，又能切换到即时战略的游戏模式，安排领导下的大军的位置和任务。



从士兵到将军：角色扮演

在游戏初期，贞德的等级低、责任有限。当她自称是上帝的使者、要求带领部队增援奥尔良时，可以想象周围的人对这么一个年轻女子投以什么样的目光。然后，经过单独的战斗和小股部队的作战，她将使越来越多的人信服，其等级属性也跟着提升。游戏设计了力量、防御、灵敏和领导力四项属性。象其它许多RPG一样，如何在这四项属性上分配经验点是很灵活的事情，其中前三项属于个人能力范畴，它们的数值将决定了贞德能学习哪些特技。特技就类似组合拳或武侠中的高深招式，威力强大，不过施展时往往需要时间，因此玩家在使用特技时必须把握好提前量。特技的数量还和贞德的等级有关，等级越高，可选择的特技就越多，战斗中生存的机会也就越大。

在战斗方式上，《圣女贞德》和《北欧神话》(Rune)类似，采用的是第三人称视角的格斗作战，攻击的准确性在很大程度上依赖于玩家的操作熟练度。领导力则和贞德能够指挥的部队数目相关。随着领导力的提升，越来越多的人甚至军队将领对贞德信服，愿意接受其领导，从而将游戏往即时战略的层次引导，贞德也一步步由士兵向将领、统帅的身份转变。除此之外，贞德在成长历程中还象其它RPG那样，武器选择范围越来越大，可通过特殊宝物的取得来强化特定领域的能力。在贞德的能力发展选择上，玩家拥有很高的自由度。



拯救法兰西：即时战略

在个人探险部分，《圣女贞德》象一款ARPG，而与发生大型战役时，身为统帅的玩家必须从战略的角度来布置庞大的军队，比如树林可隐藏部队，山上提供防御奖励，狭窄通道是打伏击的理想地点等等；部队类型上则分格斗和远程射击两大类，刀剑兵适合近战，长枪兵适合防御，弓兵则适合在远距离上制造毁灭性杀伤，但自身的格斗能力较差。玩家还能控制不同类型的攻城器械，包括云台、加农炮、投石车、重型弩车和冲城车。

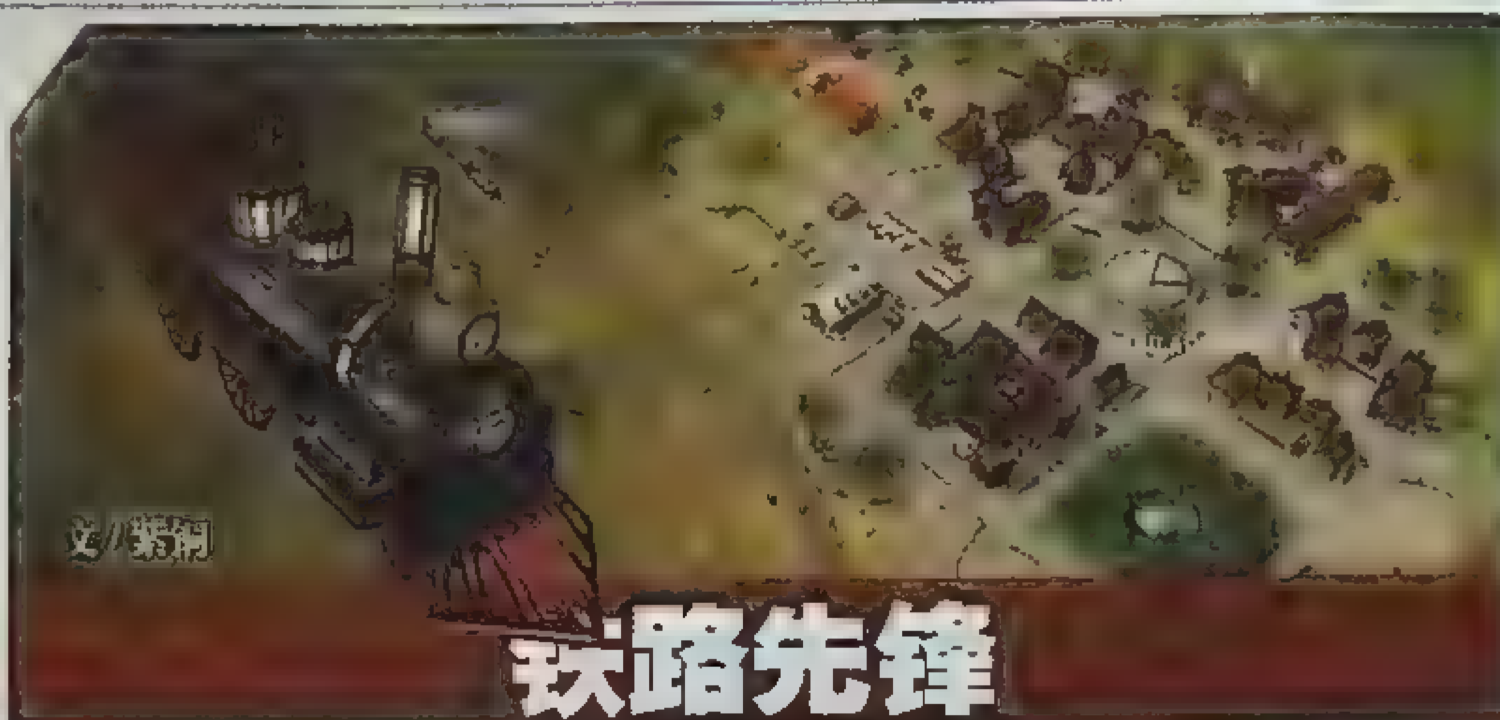
掌握地形特点和部队属性，并将它们布置到场景中，就是身为统帅的贞德所要承担的即时战略任务。切换的操作相当简单，是通过屏幕左边的一个按钮进行的。玩家必须逐渐明白各种地形、各种兵种的优缺点，合理部署，在战局进行时关注部队损失情况、调派攻城器械攻击敌要塞、维持部队的士气、确保弹药后勤补给，并在战局紧急情况下对部署进行调整。



鉴于现场战斗与战略布置在操作上对玩家有相当大的挑战性，所以游戏的战役设计遵循了循序渐进的思路，让玩家逐步熟悉动作格斗、角色发展与即时战略是如何融合的。战役将根据历史顺序，依次展现贞德所经历过的8场大战役，既有大部队集团行动的要塞攻防战、也有短兵相接的城市巷战，内容相当之丰富，充分体现了这位法兰西女英雄传奇的一生。■

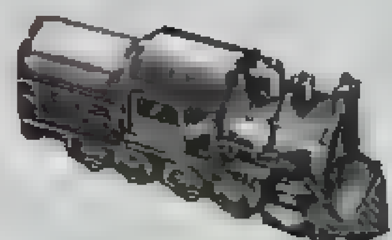
B

■名称 Railroad Pioneer ■制作 Kritzelkratz/Jowood ■上市 2003.9
■类型 经营策略【ST】 ■代理 未定 ■版本 英文版



铁路先锋

前段时间我们关于《铁路大亨III》的介绍引起了不少玩家的兴趣，而这次看到的《铁路先锋》也是一款类似的游戏，虽然相对《铁路大亨III》来说，它并没有什么革命性的突破，但是就目前资料来看，也算得上是一款相当有趣的东西。



伟大的冒险即将开始

在这款游戏中，你将回到1830年的美洲：新兴的土地上充满了各种各样的机会，这是一个适合所有冒险者与投机者表现的舞台。游戏开始于纽约，在充满阳光的美国东海岸，你将要扮演人工业时代的开拓者——“铁路先锋”，去完成那些历史上著名的铁路工程。在当时的背景之下，修建铁路是最大的商业冒险，经历诱惑，完成挑战，将自己的名字烙印在北美的铁路发展史上，这是多么的诱人！





当然，获得成功，决不会像说起来这么简单，你不仅需要完全了解铁路修建以及运营的全部过程，而且还必须充分发挥自己在商业投机方面的天赋，了解并深入当时还处于荒蛮状态的美国西部……是的，你有机会完成自己的梦想，也许修建第一条横贯美国东西部铁路的人就是你。



构建自己的铁路帝国

作为“铁路先锋”，最主要的任务就是构建自己的铁路运营网。在修建铁路之前先要做的事是派出勘探队对未知地域进行勘察，这个工作必须雇用一些地质专家、地图绘制专家以及随行负责护卫的枪手。在勘查过程中，还会不断发现一些原始资源：煤、铁或者石油。你可以用铁路将资源地和各大城市连接起来，也就是说，你可以决定一个城市未来的工业发展方向，当然，这一切必须先等铁路网完成之后。如果铁路线路被一座大山或者一条大河拦住去路，也不必担心，工程师将会设计一条隧道或者桥梁来解决这个难题——当然要多花不少钱。

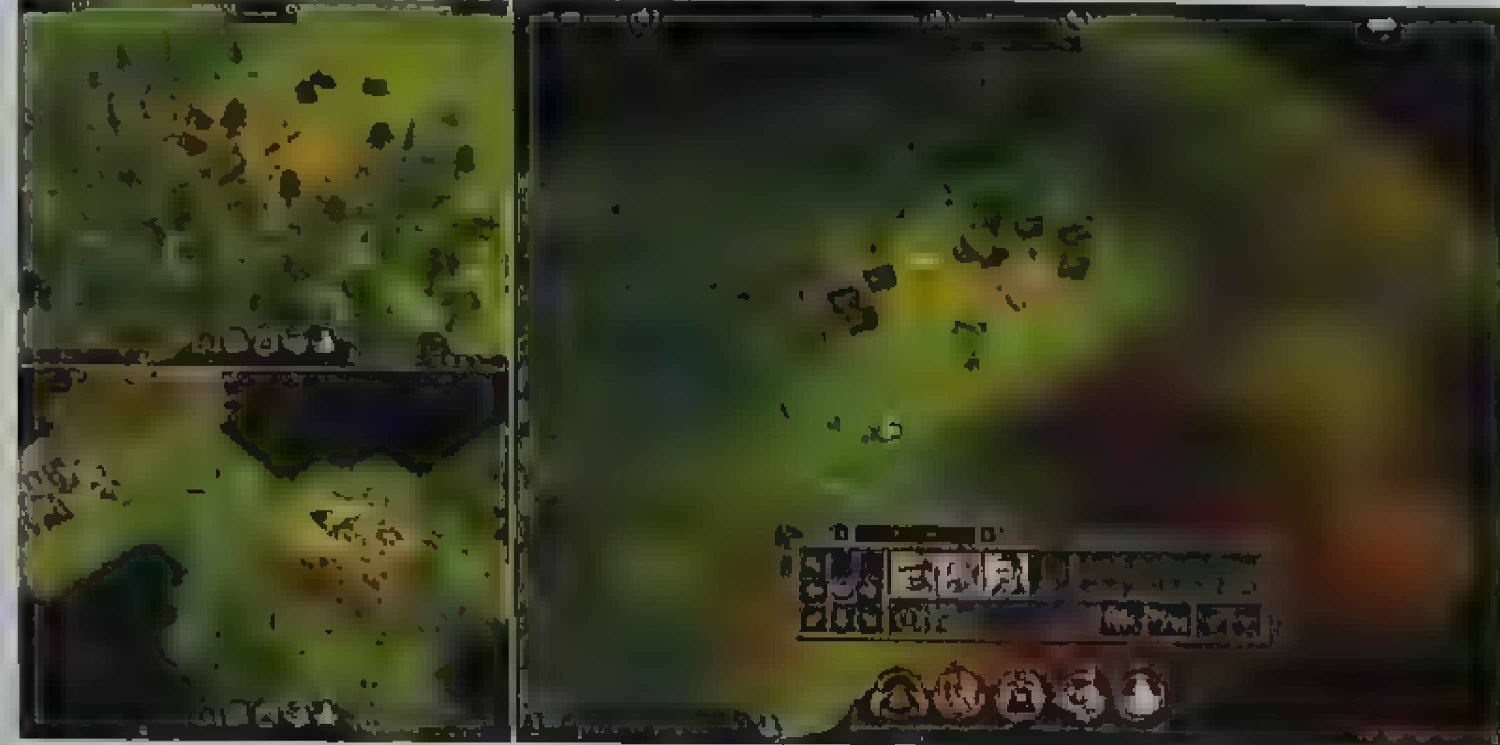
铁路铺设完毕后，就要开始着手准备机车，正如各位所知，机车分为车头和挂车两部分，作为火车动力的关键，游戏提供原始的Sixwheeler蒸汽机车、有着钢铁一般外形的Mogul机车、适合拉送货物的Consolidation机车、1877年首次使用的Camelback机车，以及比较先进的Fireless内燃机车等等多种火车头供选择，而在挂车方面，则只包括普通挂车、油罐挂车、货船挂车以及乘客挂车四种基本形态的挂车，玩家可以根据线路的具体情况作出选择。在你的铁路计划里，机车的配备是十分重要的，动力强大、搭配合理的火车可以使你比竞争对手获得更多有利的因素。

铁路连接的工业时代

铁路运营线构建完毕之后，接下来开始贸易，你可以通过铁路将附近的一些资源运送到城市，并从中赚取利润，例如你可以在开始将原木、羊以及小麦等最基本的资源运送到附近的城市中。在游戏中进行贸易，必须要掌握好供需关系，例如，当某个城市紧缺某种资源时，要以最快速度作出第一反应。当然，有些东西对于任何城市来说都是畅销的，例如圆木、烟草等，这些资源的经营就要相对简单。

作为铁路网掌握者的玩家，其实也掌握着城市的工业发展，随着时间的推移，一些城市会因长期集散某种资源而逐渐发展出加工工业，由此形成工业城市，例如一座城市通过你的铁路网长期从伐木场获得圆木资源的话，那么这里就会出现木材加工厂，并进而出现家具工厂，原木被运到这里之后，就会首先被加工成木板，然后制成家具，之后再次通过铁路将这些家具运到有需求的城市。资源的深加工可以赚取比普通原料运输更为丰厚的利润。从这个角度来看，《铁路先锋》更像是Jowood的老牌作品“工业大亨”和“运输大亨”系列。

此外，在游戏中有时还会出现一些特殊的运输合同，例如运送军队或者非法武器等等，这些合同存在一定危险性，但是同时也可以获得丰厚的回报，如果遇到这样的发迹机会的话，可千万不要放过哦。■





罗马:和平女神

和中国的三国时代一样,风起云涌、豪杰辈出的古罗马时代在欧美文化中占有极其重要的地位,以其为背景的小说、电影、电视和游戏等文化产品层出不穷。英国游戏制造商Antik Games正在着手打造一款以古罗马时代为背景的SLG:《罗马:和平女神》(Pax Romana)。不过,说起来这个标题真有些古怪,因为笔者实在是看不出这个扩张成性的国家和"和平女神"(Pax)有什么关系。

见证罗马的崛起

《和平女神》将以公元前275年古罗马共和国的崛起作为游戏的起点,为玩家真实再现了古罗马时期的政治、经济、外交和军事风貌。制作小组参考了大量的历史文献,力图将这一时期的人物、建筑、武器和疆域完美重现于屏幕之上。游戏中会有超过150件的历史事件穿插其间,包括了如布匿战争、征服高卢等脍炙人口的经典战役。许多声名显赫的历史人物:苏拉、恺撒和屋大维等也将纷纷登场亮相。



双重性的游戏模式

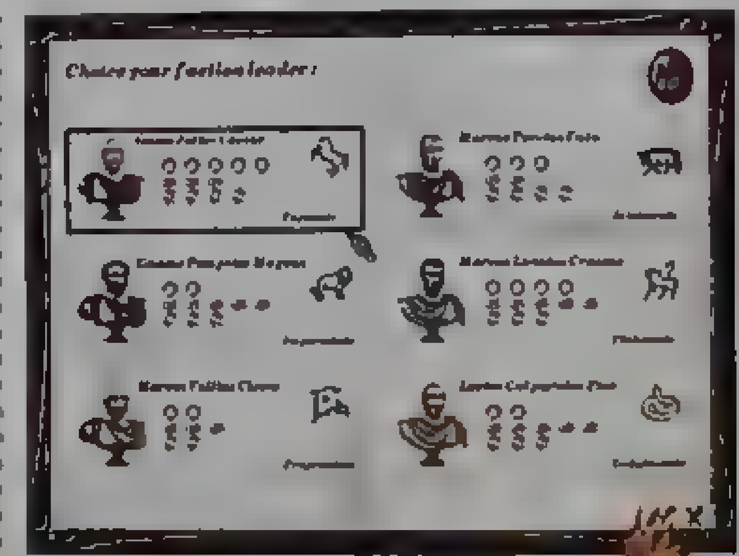
值得一提的是,《和平女神》为玩家提供了两种游戏模式,包括较为传统的"策略"模式以及更为新颖的"政治"模式。"策略"模式的游戏方式属于真正的即时策略类型,提供了自公元前272年至公元217年间近500年时间跨度中的多个剧本供玩家选取。玩家可以选择自己心仪的民族,带领着子民们建设经济、发展军事、扩张疆土,最终一统天下。

游戏的"政治"模式则带有很强的角色扮演成份,除了涵盖"策略"模式的各项要素外,使用"政治"模式进行游戏时玩家只能从历史上众多知名的罗马人物如恺撒、卡托安、小西庇阿中选择一位进行扮演,游戏的时间跨度也将变为公元前275年罗马征服意大利半岛到公元前44年恺撒遇刺身亡为止。玩家必须在与各权利派系的钩心斗角中脱颖而出,把共和国的控制权牢牢掌握在自己手中,进而成就一世伟业。

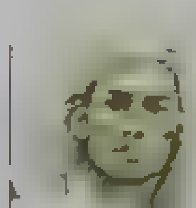
声望与财富

选择"政治"模式时,玩家需要随时关注所扮演角色的声誉,因为这将关系到你能否在一年一度的选举中获胜,从而成为更有权势的执政官、法务官或是监察官。你可以通过分发面包、组织各种娱乐活动来收买人心,提升自己在民众心目中的威望。当然,即便声誉欠佳也未必意味着一定会在选举中一败涂地。俗话说:有钱能使鬼推磨,如果你足够富有的话,通过贿赂来赢得选举也不失为一个应急之策。不过就算在选举中大获全胜也并不意味着你就可以为所欲为。各大派系间的权利争斗并不会因此而终结,玩家需要通过谈判、贿赂、拉拢及要胁等手段提拔亲信、排除异己,不断巩固自己的地位,直至成为共和国的领袖

虽说"钱"并不能代表一切,但在《和平女神》中无论是交际、外交抑或军事方面都需要大量的金钱。由于罗马法律规定议员不能直接经商(除非你能够说服元老院来废除这一法令),因此在选择"政治"模式时你需要招募一些值得信赖的商人来为你效力,通过他们获取可观的财富。假如一时周转不灵,你还可以通过向银行贷款来解燃眉之急。而在选择"策略"模式时玩家就不会有那么多的限制,你可利用贸易、税收等方式来直接增加收入。



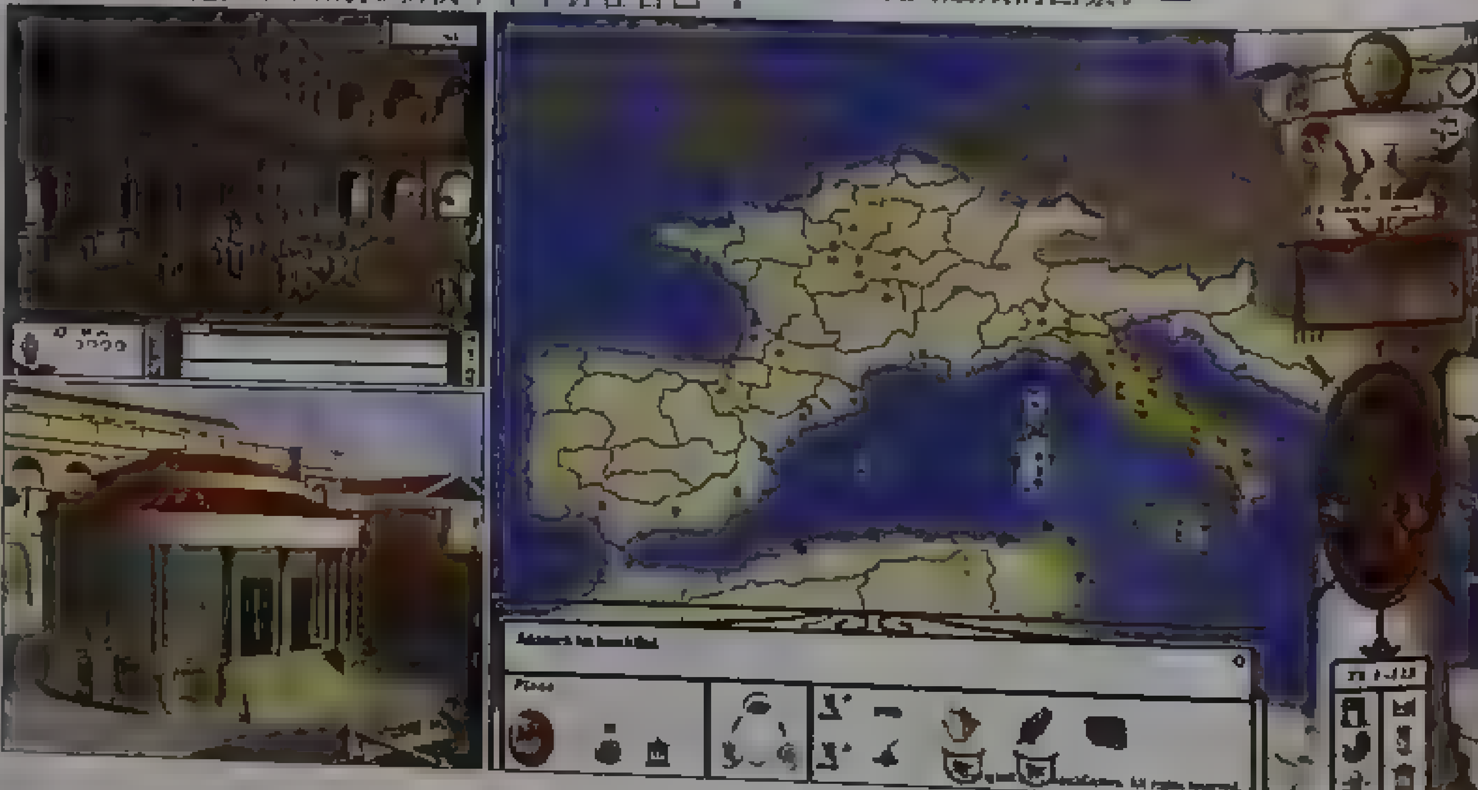
伐交与伐兵

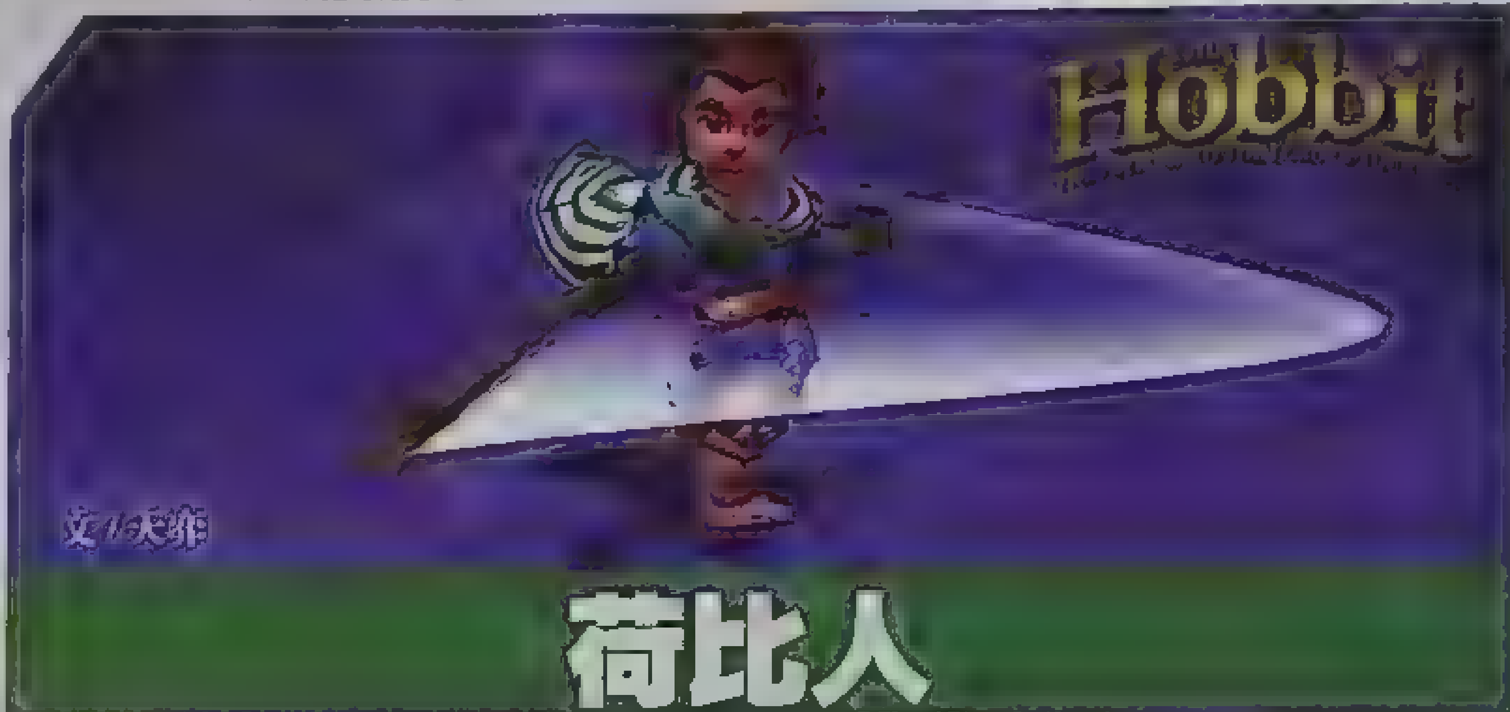


外交在《和平女神》中占据重要的地位,因为一味征战、四面树敌绝对不是一位优秀君主的治国之道,只有步步为营、远交近攻才能在群雄逐鹿中脱颖而出。通过庞大的外交系统,玩家可以根据实际情况,从25种以上的外交策略中适时选取对应的策略,以便更为顺利地实施自己的统一方略。



但是,外交不能使敌人彻底屈服,归根结底,战争依旧是使你君临天下的最终方式。游戏中设计了100种以上的战斗单位,部分民族还将拥有着一些本民族所独有的单位,例如迦太基的战象,埃及的战车部队等。作战系统中各项数值比较复杂,士气、经验、训练和地形都会成为左右战局胜败的因素。■





荷比人

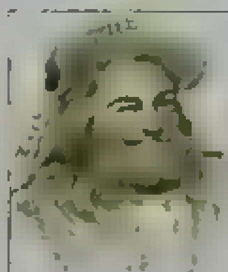
在今年的E3上,《荷比人》之所以吸引了众多关注的目光,有两个原因:第一当然是缘于这是一部《魔戒》背景的作品,在魔戒狂潮席卷世界的大气候下,优势得天独厚;第二则是因为《荷比人》同时为PS2、XBOX、PC、NGC和PS等五大游戏平台开发,这在参展游戏中是相当罕见的……尤其是竟然有古董的PS版本……

故事:与小说紧密相连

《荷比人》的背景设置在《魔戒》里的中土世界。玩家扮演一名典型的荷比人Bilbo Baggins——温顺、漂亮且不喜欢外出探险。但大法师甘道夫(Gandalf)和十三个矮人的到来改变了他的生活。他将从荷比人聚居的Hobbiton村出发,按照书中的探险路线,潜入troll族部落,再穿过巨人们的地盘Overhill,进入幽暗的Riddle区,在那遇上格伦(Gollum,这个丑陋的家伙也很有趣,不是吗)。接着依次经过Murkwood、Laketown,最后抵达巨龙Smaug在孤独岭的巢穴,从它手中夺回矮人们的宝藏。

游戏在基本遵循原作的基础上,也稍微作了点改动,在一些不太重要的地方设计了考验玩家的难题,比如初期要去绿龙旅馆与矮人会合,目标很简单,但沿途就设置了一些跳跃障碍。另外,玩家只能操控Bilbo,而不能影响小说中的其它重要角色,如甘道夫、格伦等。为此,在情节转弯处,设计者大量使用动画来表现,从而使任务相对简化,又很好地遵循了原作情节发展过程。

动作:核心游戏性



由于《荷比人》同时为PS2、XBOX、PC等5大游戏平台开发,为了在操作上相互兼容,所以在设计上通过几个简单的按钮和它们的组合,来实现人物复杂的动作和组合攻击。动作包括跑、跳、攀着边缘移动和晃动身体,还可攀绳索、滑滑梯或借助手中的木棍进行撑杆跳。而一旦获得了魔戒,则能在隐形的情况下施展上述动作。

Bilbo的战斗武器主要是三项,首先是尖刺,其次是手中的木棍和可随时掷出的小石头。它们都有数种不同的攻击方式,比如尖刺既可刺向目标,也能通过横扫来划伤敌人。在作战中,玩家以左、右平移的方式躲避敌人的攻击。

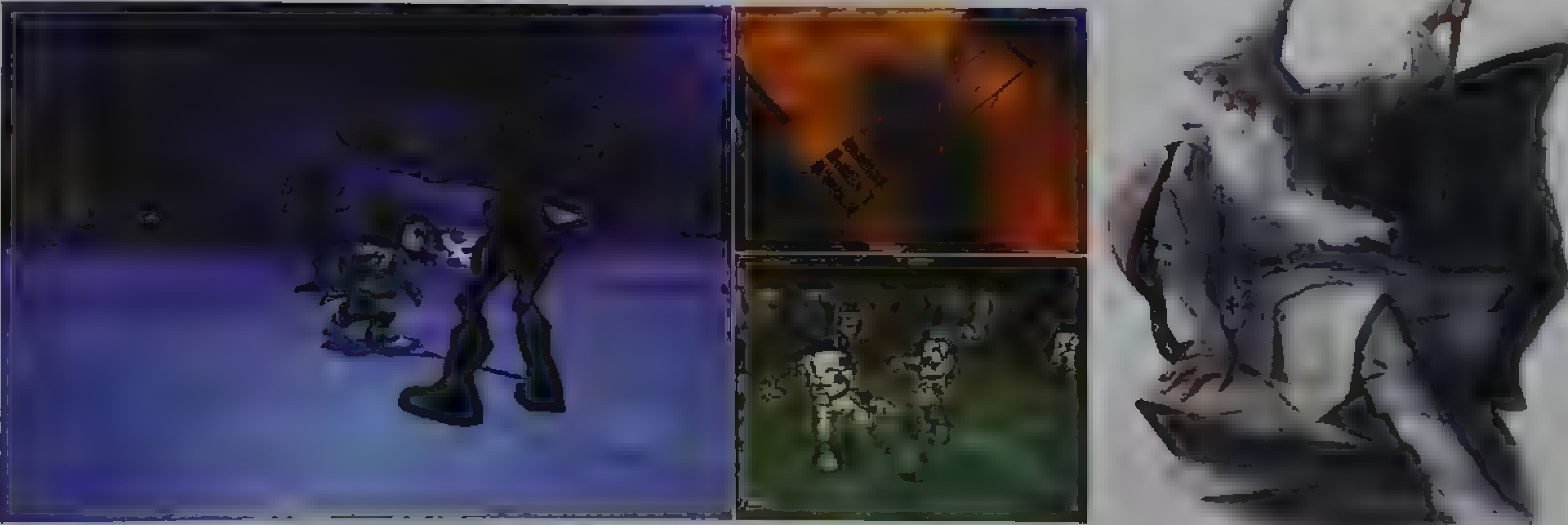
不过,游戏也加入了少量RPG元素,比如为Bilbo配备了行囊,供存放沿途所获得的药水、小石头等;而在击毙怪物后或者拿到散布于场景中的蓝色宝石能获得勇气点,它们可在最后关头提升Bilbo的生命点数。



画面:轻松活泼的卡通风格

考虑到Bilbo这个角色的特点,《荷比人》采取了鲜艳色彩和卡通化人物造型的表现方式,这使得它不仅在游戏性上而且在视觉效果上都很有些类似《雷曼》。借助颜色的搭配和变换,设计者开发出丰富多样的场景关卡,绝没有两个关卡的色彩是相似的。动态光影在每个场景都得以发挥,魔法和战斗的展现、随风而摆的树木花草、幽然浮动的蛛网、尖刺在暗处所发出的莹莹亮光,都将给人留下深刻印象。在音效上开发商也下足了工夫,专门请《神秘岛III》和《横扫千军》的音乐主创进行制作。

故事线结构上几乎完全线性化,玩家在过了一关后就不能再返回上一关。在每一关中,既有既定的主要目标,也有增加探险乐趣的分支任务,它们能为Bilbo提供蓝色宝石等物品奖励。如果只完成主线情节的话,玩家大概仅需20小时通关。游戏还设计了不少谜题,从最简单的获取特定物品、用火焰烧掉挡路的蛛网,到更具逻辑性的谜题都有,其中有一些难度颇高,例如在孤独岭,你必须改变水在管道系统里的流向以达到为冶炼厂提供动力。总的来看,在看惯了各类欧美同人作后,体验一番这个轻松活泼的小品游戏,也是一个不错的选择。■



■名称 Call of Duty　■类型 动作【AC】　■制作 Infinity Ward　■代理 未定　■上市 2003.11　■版本 英文版　A



荣誉勋章》(Medal of Honor: Allied Assault)的下两部作品《突破》(Breakthrough)、《太平洋战役》(Pacific Assault)目前已转交给了EALA进行研发，原制作组2015目前正致力于越战游戏《战地豪情》(Men of Valor)的开发工作，由于2015工作室的大量核心人员流失，因此原汁原味的“MOH”系列将成为历史。令人欣慰的是，这些从2015工作室“离家出走”的精英人员再次汇聚到了一起，他们成立了Infinity Ward工作室，成为了Activision众多开发组的一员。他们将会在Infinity Ward工作室中延续第一人称二战射击游戏的辉煌，《使命召唤》(Call of Duty，后文简称CoD)就是新小组的第一款作品，它保留了“MOH”系列的神髓，并加入了许多激动人心的创新成份。

不再是一人的战斗

“No one man won the war”，这句游戏的宣传文案可以概括出这款FPS游戏的最大特色。在CoD中，玩家永远都不会成为一名孤单英雄，你的身旁始终会伴随着战友。玩家所扮演的是一名普通的士兵，因此你无法发布命令来控制队友行为，你所需要做的是与这些NPC战友发生互动，根据团队的需要来决定自己要做什么。

游戏中提供了三个阵营分别是苏军的预备役部队、美军的101空降师与英军的SAS特别空勤团，他们要完成三段战役共20个任务。这三支军队拥有完全不同的装备、战术与AI。苏军预备役部队只装备有1930G步枪与木柄手榴弹，作为玩家的战友，他们的数量也是最为庞大的。制作组对Activision所提供的《重返德军总部》(简称RTWC)引擎进行了大量的优化，使其能够完美地表现出苏军的大兵团作战场面，在苏军战役关卡中，改良后的RTWC引擎能够在同一场景中呈现出多达三百名的士兵，他们各自在战场上拥有独一无二的行为。但需要指出的是，“300人大乱斗”场景是需要代价的，目前的阿尔法测试版中存在着人物无缘无故消失的现象，为了减少多边形的使用量，在这种大兵团交战中阵亡士兵的遗体不会继续出现在地图上。

美军的战役内容从D-DAY开始，这个战役由两部分内容构成：[illegible]在运登陆部队登上“犹他”[illegible]占区，夺占从滩头向内陆发动进攻的[illegible]地区；二、参与人类历史上[illegible]规模的空降作战“市场花园行动”[illegible]部分内容的作战规模会远远小于苏军战役[illegible]无论是武器装备还是战术都明显区别[illegible]似MOH中的那枚罗盘)，当被不明火力攻击后，罗盘上会将该区域变成红色。美军士兵可以携带五种单人装备，它们分别是匕首、手枪、步枪、手榴弹与望远镜。玩家的作战小组中会配置有掷弹兵、火箭筒手、配备有M1919A4的重机枪手、使用1903式步枪的狙击手。在通过开阔地的时候，AI会让你的小队排列成2×2交叉掩护阵型，当队友需要跃进的时候，他会要求“Cover me”，玩家需要用手中的武器压制敌人的火力，当队友到达掩护位置的时候，他们会自觉的压制敌人火力，以掩护玩家跃进，如果有队友被命中，附近的士兵会将其拖拽到隐蔽位置。针对火力压制、攻占敌军工事、撤退、隐蔽进敌、冲刺等不同的战术行为，战友们的战术AI数量总共超过了100种，你所需要的不是发号施令，而是将他们当成真正的队友，通过团结协作来达成目标。

英军战役内容的主角是SAS，玩家将成为五人特种作战小组中的一员，转战北非大陆与纳粹后方，在北非破坏隆美尔的飞机场、油料库，在法国后方营救地下抵抗组织成员与盟军俘虏，在挪威破坏诺尔斯克电气厂核反应堆中的重水以阻止纳粹恶魔的核子计划。



电影化单人关卡

众所周知，2015非常热衷于在游戏中再现经典战争影片的场面，在重组Infinity Ward工作室以后，他们的这种手法“愈演愈烈”，项目负责人Michael Boon透露几乎每一个关卡中都会让玩家找到战争电影中的熟悉场景。透过目前所公布的两个苏军关卡演示，可以看到更多的游戏细节。

例如第一个演示关“Stalingrad”的故事发生在大雪纷飞的斯大林格勒，无论是场景设置还是任务流程中都能看到影片《兵临城下》的影子。AI准确的模拟出了这群新兵初上战场时候的表现，兴奋、懦弱、勇敢、退缩、麻木等情绪支配着这些战士的行为。这个演示关卡向我们展示了一种名叫“shell shock effect”的特效。在冲锋开始后，炮弹时刻会落在玩家的身旁，不过不用担心，这些炮弹大都长了眼睛，它们的任务是烘托战场气氛，只要玩家不在同一位置做过长时间的停留，你就不用担心自己会被炸到天上。每当炮弹在近距离爆炸的时候，玩家会受到爆炸气浪的影响，屏幕上就会出现这种“shell shock effect”，画面会变得模糊，画面中物体的运动速度也会暂时放慢。当炸点处于玩家视线正前方不远处的时候，强烈的闪光会使得屏幕变得全黑，音像中会传出类似耳鸣的嗡嗡声。当在密闭空间中射击的时候，这种耳鸣声也会出现。当周围落下炮弹的时候，“shell shock effect”会使得屏幕发生剧烈的抖动，让玩家无法准确的射击，敌军坦克迫近之后也会使得画面上呈现出抖动，让玩家清晰的感受到死亡威胁的逼进。■

B　■名称 Hidden & Dangerous 2　■类型 动作【AC】　■制作 Illusion　■代理 未定　■上市 2003年第三季度　■版本 英文版



提起《隐藏与危险》(Hidden & Dangerous，后文简称H&D)，或许有些玩家会感到陌生。这也难怪，当初H&D推出的时候，媒体和玩家对它的评价是褒贬参半。游戏中尽管有引以为豪的精彩创意，但是实际执行起来却让人有些失望，这在很大程度上妨碍了游戏能够成为一款经典之作。因此，除了那些战术射击的狂热玩家之外，并没有很多人意识到这个游戏的存在。不过令人欣慰的是，Illusion悉心听取了玩家的批评和意见，在最新的作品《隐藏与危险2》(Hidden & Dangerous 2，后文简称H&D2)中，他们在制作方面进行了很多的增补和修整，使得H&D2看起来将更为出色。

团队作战高AI化

H&D2的故事背景设定在第二次世界大战期间，它结合了《彩虹六号》(Rainbow Six)、《反恐精英》(Counter strike)、《重返德军总部》(Return to Castle Wolfenstein)等诸多作品的经验，继续将混合类型游戏的精髓发扬光大。游戏中主要突出的部分还是战斗，团队作战的系统形式在调整后显得更为完善。玩家可以给整个作战小队下达命令，同时也可以控制着其中任意的一个队员进行战斗。更加突出的部分是，Illusion在增强玩家小队成员的AI方面下了相当大的功夫。与其它同类作品不同的是，在H&D2中的队员能够妥善地照顾自己，而不需要玩家的特别看护。这一点加强非常令人满意，因为在激烈的战斗当中，玩家不必再费心地去逐个告诉他们要在危险之外的安全地带耐心等待。

正确编队和精心培养至关重要

游戏中共有40个不同的角色可供玩家选择并组建自己的小队。但需要注意的是，玩家在整个游戏也只有这40个角色可以选择，也就是说，如果某一个角色在战斗中阵亡了，那么他将不会再出现在游戏中。因此，玩家在组织小队执行任务之前，一定要挑选合适的人员，以降低完成任务的难度，同时尽量将我方的损失降到最低。这样看起来游戏对玩家的要求似乎很高。毕竟从四十个角色当中挑选合适的人员来完成特定的任务并不是一件容易的事情。不过玩家也不必担心，H&D2提供有一种自动组队模式。虽然不是很完美，但是对于普通玩家完成任务已经足够了。

在游戏中，照顾好自己的队员对玩家来说是非常重要的。在任务中幸存下来的队员可以积累一定的经验，提高自己的能力，这样他将在以后的任务中表现得更为出色。通常，一个经常参加任务的普通队员往往比一个坐冷板凳的专家队员更有价值。有实战经验的队员在游戏后期是非常重要的。当然，玩家也不可过分依赖那些老战友，没有你的领导，他们同样是脆弱的，一旦有人在战斗中牺牲，你将倍感挫折。

FPS与RTS之间转换流畅

先前提到H&D2是一款混合类型的游戏。虽然游戏图片给人的感觉是它是一款典型的FPS，但是游戏的引擎却允许玩家从策略游戏的视角来进行。在游戏中，玩家能够将游戏场景缩小为俯视角，这样便可以用类似RTS中那样指挥部队战斗。当小队中有的队员遇到了麻烦，玩家可以迅速转入FPS模式，切换到该队员进行战斗。视角和控制转换的过程平滑流畅，没有任何迟延。



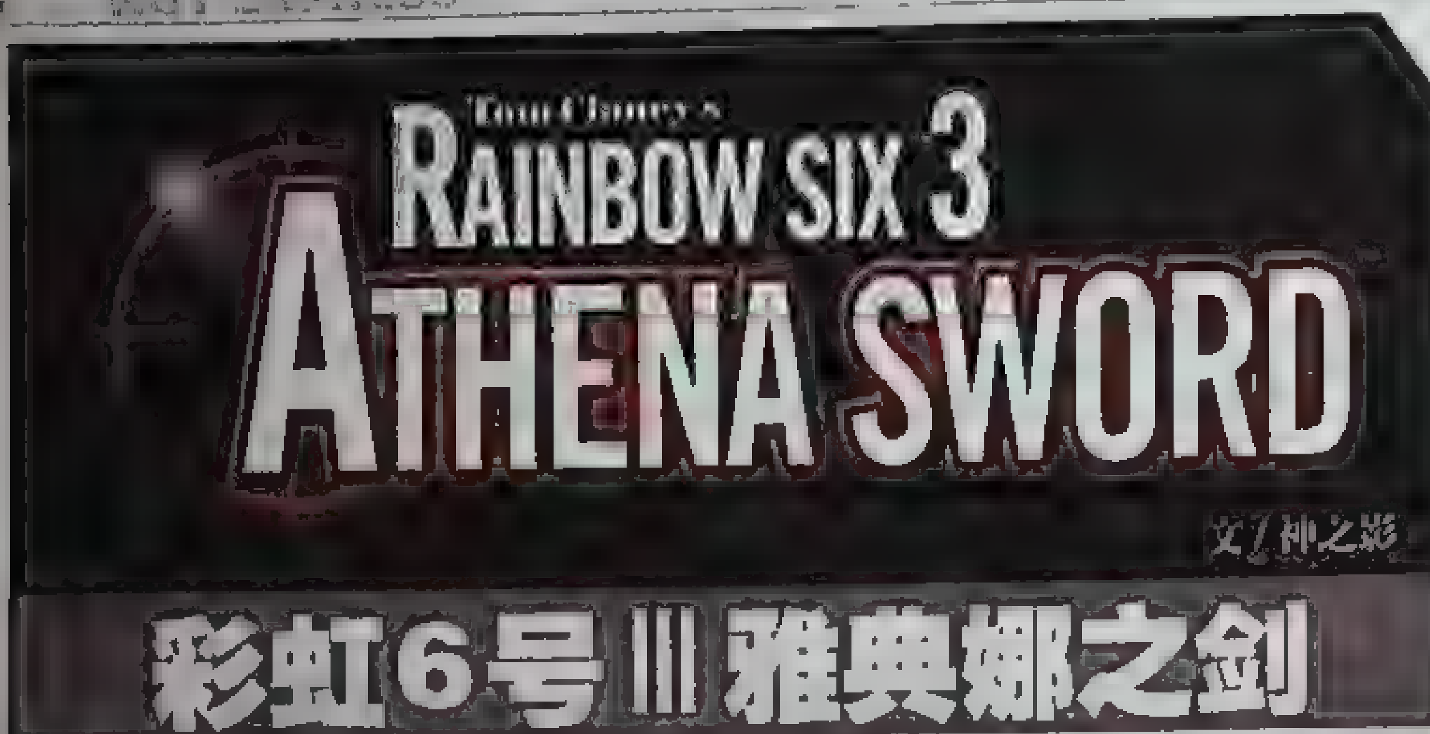
游戏引擎表现出色

H&D2使用的引擎曾用来打造《四海兄弟：失落的天堂》(Mafia)。这个引擎在制作人物行动方面相当真实，而且对电脑性能的要求还不算过分苛刻。基本上，一块中等的GeForce4显卡便可以满足要求。H&D2的XBOX版本的制作也在同期进行中。

多人连线战略性强

除了精彩的单人战役之外，H&D2的多人连线部分也相当出色。紧张激烈的Deathmatch模式和Skirmish模式将带给玩家极具刺激性的战斗体验。多人模式地图的设计非常有趣，例如在一张盟军和纳粹争夺战略性大桥的地图中，玩家既可以爬到高高的桥栏上狙击敌人，也可以冲到桥面上阻击敌人，甚至还可以爬到桥梁下面，潜行到敌人背后偷袭。作战形式的多样化，意味着玩家所要进行的是一场有组织的战斗。

如今，虽然很多优秀的FPS也整装待发，但Illusion的H&D2凭借着精良的游戏引擎，真实的游戏设定，以及特殊的游戏类型，将有可能成为2003年中让人惊叹的游戏之一。■



彩虹6号III雅典娜之剑

这几年来，恐怖分子的活动越来越猖獗，美国的“9 11 事件”让人清楚地看到恐怖分子的残忍，之后恐怖分子的活动开始全球化，印尼的炸弹事件也证明了这一点。如今，恐怖分子已经成为了全人类的敌人，打击恐怖的呼声也越来越高。作为顺应潮流，各游戏制作公司也推出了诸多该题材的娱乐作品。目前的反恐游戏比较成功的也就只有“彩虹6号”和“反恐精英”。不可否认，“彩虹6号”是世界上最早诞生的团队射击游戏，也是系列作品最多的，这一切都充分证明了“彩虹6号”所取得的巨大成功。9月，Ubi soft将推出最新资料片《彩虹6号III雅典娜之剑》（Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword）。

辗转欧洲各国

一支恐怖组织的残余势力在反恐部队Rainbow的追捕下逃到地中海国家，他们试图在那里聚集力量，打算在世界各地发动无政府主义暴动和破坏行动。为了阻止这个阴谋的发生，你将率领Rainbow部队马不停蹄地赶到地中海。资料片将出现8个全新的任务，主要发生在意大利的米兰和帕尔马、蒙地卡罗、克罗地亚、希腊的雅典等地。届时，所有的地中海建筑风景都会呈现在大家眼前。一些任务中出现了较多的平民和警察，这给打击恐怖分子增加了一定的难度，有时要营救人质，有时还要保护前来的警察，开枪的时候要特别小心，不要误伤平民或人质。游戏还另外重新包装了3个以往作品中的任务，它们是通过玩家评选出来最经典的三个任务，然后经过“Ureal”引擎重新制作，再次让玩家回味“彩虹6号”的经典战役。

全新的对战模式

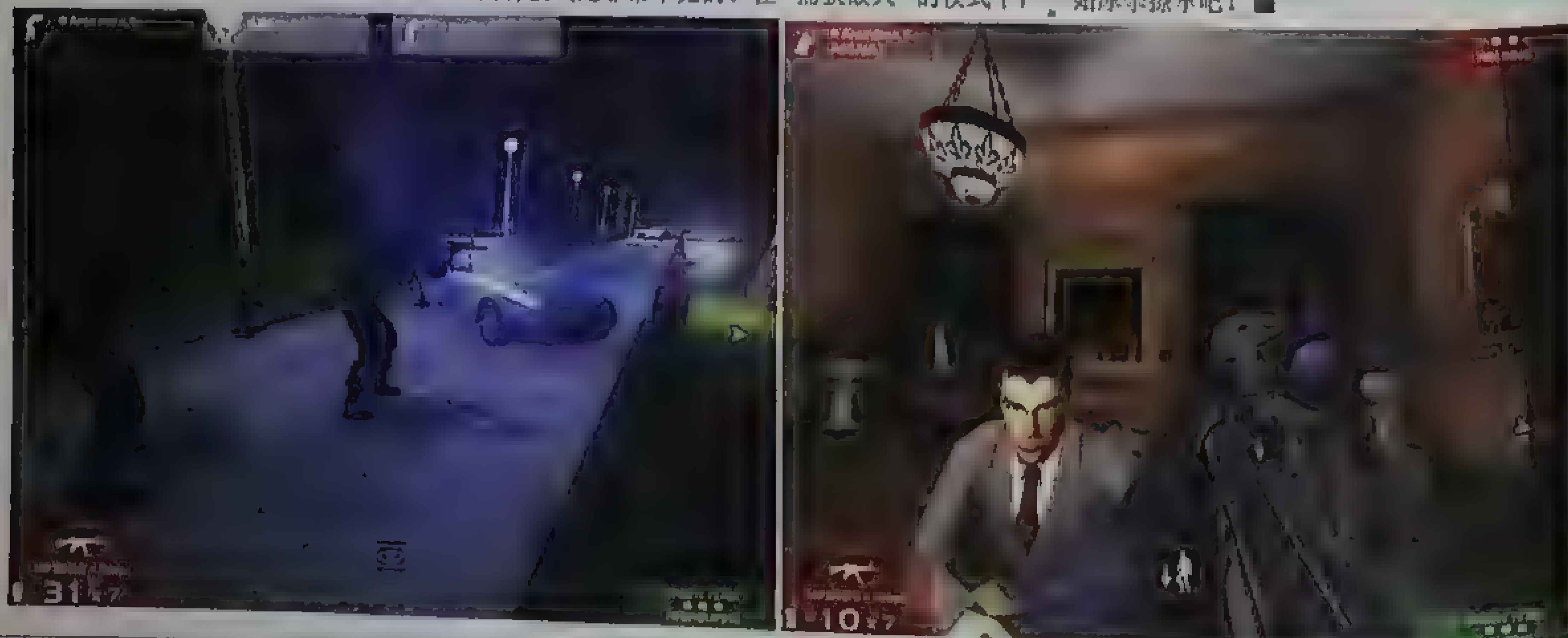
在多人模式方面，开发小组花了更大的功夫，新设计了4个对战模式，它们分别是反恐狩猎（Adversarial Terrorist Hunt）、分散反恐狩猎（Adversarial Scattered Hunt）、捕获敌人（Capture the Enemy）、死亡游戏（Kamikaze），前两种模式是大家比较熟悉的，它们比较的是击毙恐怖分子的数量，这与三角洲的多人任务较为相似，而后两种模式是非常罕见的。在“捕获敌人”的模式中，所有人都不会死亡，如果对手没有血时，会用投降来代替死亡，你或你的队友将有8秒的时间冲过去给他上手铐，凡是被捉的人都只能以第三人称的视角来等待队友的解救。而在“死亡游戏”的模式中，分为绿色和红色两队，在绿色小队的队员中会随机选择一个，他将附带着只会爆炸不能使用的炸弹，这个人只有一把手枪和一个心跳感应器，这非常像CS里的VIP模式，不同的是，它并不是让队友护送这位炸弹人去特定地点，而是需要其它队友寻找解开炸弹的装置，如果在限定时间内没有找到，炸弹将爆炸，绿方也将以失败告终，相应的，红方的任务就是阻挠对手去取装置。

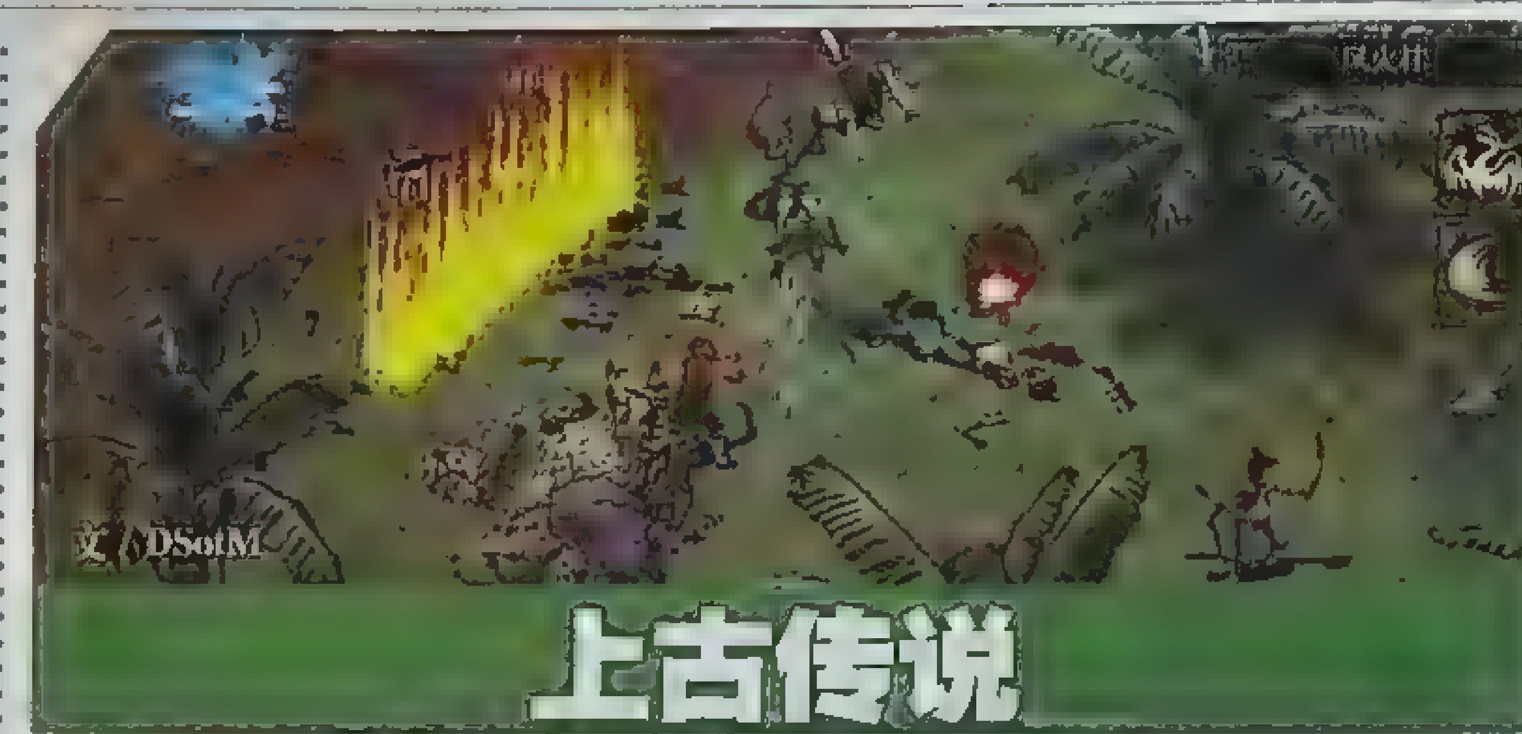


逐渐接近真实

相信大家对“彩虹6号”的真实性都是深有感触的，但开发小组似乎并没有因此满足，他们还在不断地为游戏精益求精。在《雅典娜之剑》中，又新增加了7种武器，使得武器总数达到了64种，这是其它游戏所不能及的。这些枪分别是Beretta M93R、Spectre M4、HK G3KA4、Benelli M4 Super 90、M240、HK SL8-1、OTs-14 Groza 940。而在音响效果方面，他们为了让武器声音更加真实，特意请来电影《黑客帝国》的声效小组，让他们营造一个极其逼真的氛围。开发小组这种创作精神非常值得其它同行学习，这也正是“彩虹6号”一直深受玩家欢迎的主要因素。

随着《彩虹6号III雅典娜之剑》发售日期的渐渐临近，军事迷和所有向往和平的玩家开始摩拳擦掌吧！■



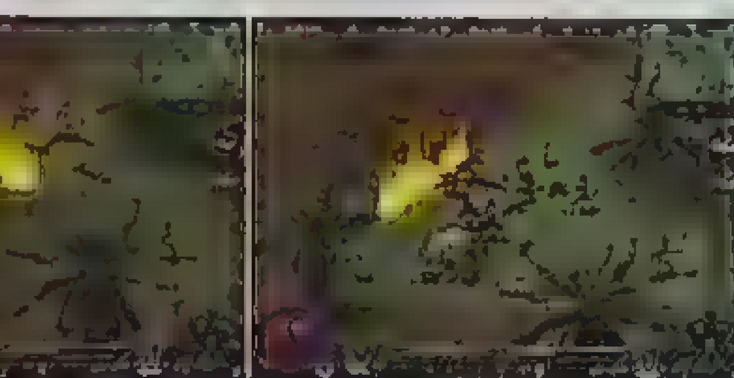


上古传说

提起像素软件，玩家可能不会陌生。玩过《刀剑封魔录》的玩家或有所感觉，像素的近期作品的确“大异常理”显得“离经叛道”，他们对传统的支剧情夹画面的单机游戏制作路线作出了大胆否定和改革。他们对曾经的各种经典游戏甚至是街机游戏进行了深入挖掘和思考，并将其精华移入到自己的作品中来，这造就了《刀剑》系列——这些传统意义上的叛逆之作。当玩家对《刀剑》仍意犹未尽之时，像素已经准备好了真正历时两年打造的《上古传说》。

《上古传说》不要求高配置的电脑，因为它并不会在画面上追求华丽。《上古传说》以中等偏暗为主色调，和《刀剑封魔录》一样精心营造出那种“烘托阴暗世界为主题”的风格，这或许并不是所有玩家都所喜爱的，但却似乎是制作美工理想当中的效果。曾听美工们坦言，他们没有盲目追求使用新技术作噱头的“浮躁”。就画面精致度来说，这游戏实在很一般，但是——美工很高明，他们对每个场景都进行了细致全面的思考，因而加入了很多小事物，互动性的提高对弥补画面质量的不足起到了极大的作用。





中国武侠文化的精华之一是各种武学套路以及攻防概念。《上古传说》中便生动地引入了这个概念。通常意义上的连招，只是使几个招式叠加在一起连续使出，而在这个游戏中，已不仅仅是“连招”而已……设计这套动作的美工中有两位恰是太极拳爱好者——对中华武术有着较深入的认识，他们把每一个招式按起式，中间过程，收式分成了几段来设计，这样，当你深入了解了这些招式的功用和“段落结构”后，你就可能自己设计一个“套路”。用“套路”作战的感觉是截然不同的，那种流畅和恢宏的气势真让人感觉“豪气干云”！

如果说战斗过程让我爱不释手的话，那么，诸如“下雨”、“狂风”、“冰雪盖地”等则是我最讨厌的细节设计了。下雨的时候，你能看到细密的雨丝，听到沙沙的雨声看到雨水掉在地上溅起水花。但不要以为“在雨中漫步”有多美，相反，因为地上水越来越多，开始打滑啦，走不快啦！而如果是狂风大作就更糟糕了，顺风而行，风会吹得你不由自主地狂奔；逆风简直寸步难行！在冰天雪地里走路，你更是一步一滑、举步维艰！另外，在这一作中对体能的设计也“现实化”了，奔跑很快就会导致体力不支。



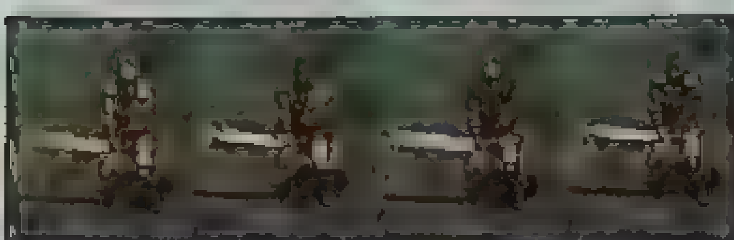
《上古传说》使用了最新AI设计，怪物的阵法是一个典型的体现，由此使得怪物的战斗力直线上升。另外，由于游戏中的很多怪物不会刷新，杀一只就少一只，有的怪物还会在临死前拼命逃走，例如拾遗大妖和啃火小妖头目等，看来怪物们只不过想拼命维护他们的种族不被灭绝吧。

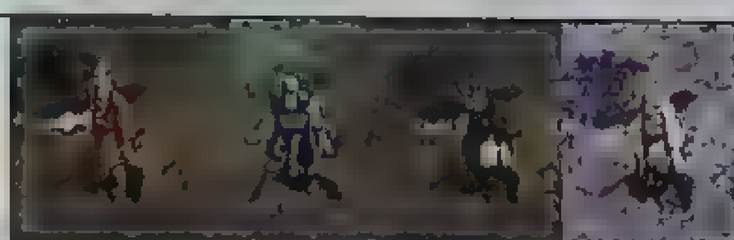
《上古传说》拥有五个可选的不同角色，四种不同的难易程度。不同角色不同难度的搭配将分别产生不同的战斗方式和剧情。这里还有一个值得关注的细节，《上古传说》的角色“会成长”。这些角色不单有生日，还有一个神秘的自成长过程。触发这一过程的因素也许是级别，也许是时间，也许是宝石……反正玩家将在不知不觉中发现角色形象的改变。

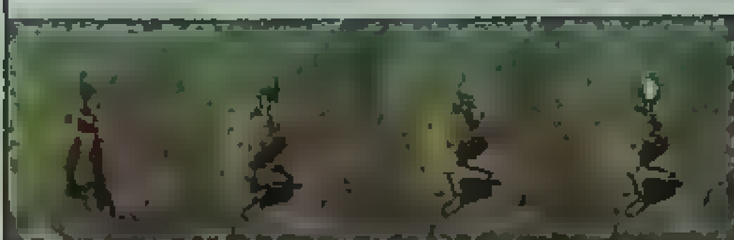
据像素官方透露的消息，宝石的炼制是《上古传说》一大亮点，只可惜在目前的测试版本中，你身上的钱都不超过二十万，而买个精品珠石要50000！炼宝物那真是有钱人干的营生。

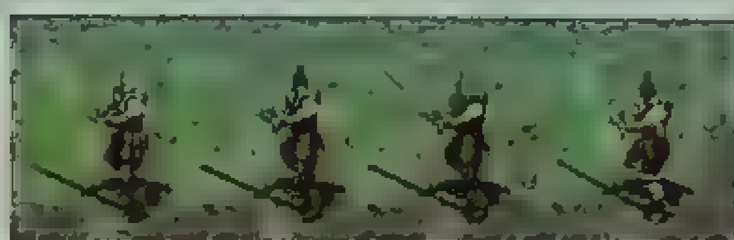
《上古传说》有着震撼人心的开场动画，虽然其画面不甚华丽，但对于揭示主题、渲染气氛，那已是足够了。在整个游戏中，章节之间，关卡之中，还有很多这种以揭示主题为目的的动画。基本上，玩家从动画内容中就可以联想到自己将面临的困难了。

如果说作品本身最弱的环节，那就是应该是音乐了。单调是一个关键问题，战斗中是密集的鼓点，而休闲时以悠扬笛音和古筝为主音，这也许是因为游戏的主题也并不复杂吧。相信对于整个游戏在其它方面取得的巨大突破性成就，这一点不足，玩家又何必太过苛求呢。


大壮形象


和尚形象


女侠形象


战士形象

总的说来，《上古传说》是一款朴素里洋溢激情，粗糙里包含细致，反叛里透出诚实的新风格经典游戏。相信当正式版推出之时，一定还会获得玩家们的肯定。■

■名称 Age of Mythology: The Titans ■类型 策略 ■制作 [illegible] ■代理 未定 ■上市 [illegible] ■版本 英文版 **A**



在上期前瞻中，我们领略了《神话时代:泰坦》(Age of Mythology:The Titans)的部分新特性，本期将继续带领大家去了解这部游戏。

辗转欧洲各国



在8月3日公布的新特性中，ES对原先用两种等级兵营分别训练低、高级士兵的设定进行了修改。与其它三个种族的最大不同在于，亚特兰蒂斯的普通兵营中可以训练各种士兵，并不需要建造独立的靶场与马厩。原先的高级兵营更名为“Counter Barracks”，从名称上不难看出这是专门用来生产克制兵种的设施。玩家在其中可以训练盾斧手（克制步兵）、散手(克制弓箭兵)与轻装标枪手(克制骑兵)。在每种兵营的单位生产界面中都包含了一个重复键（Repeat Button），它可以让玩家来决定出产兵种的比例。如果你点击了步兵——步兵——射手之后按动重复键，这个兵营就会以二比一的比率连续生产这两种士兵。结合集结功能，无暇顾息后勤的“好战分子”们会发现资料片中的生产已经完全的“自动化”了。

亚特兰蒂斯的英雄是从普通战斗单位中招募而来的，玩家只需点击城镇中心的招募按钮后点击任何一个常规单位。英雄的转化并不需要走进特定建筑，无论在前线还是后方，你都可以大批量的将单位转化为敌方神话部队的强力杀手，只要你有足够多的资源。

终极单位“泰坦”具有7000点的HP与6倍于巨石像的攻击力。它是完全免费的，但是想招募它必须建造地狱之门，这座大门本身的耗资非常巨大。与建设奇观一样，当一方开始建造地狱之门的时候，另一方会得到系统的提示。建设完毕后玩家并不能马上招募泰坦，你还需要调集大批的农民来推开地狱之门。随着大门的打开，本民族的泰坦巨人会伴随着地狱的熔岩与火光一道冲出。此时的它还不能立即投入实战，因为刚刚苏醒的泰坦还需要摆一段时间的“POSE”。在这段时间内实施攻击可以产生5倍于正常攻击的伤害，并且丝毫不用担心它的反击。

辗转欧洲各国

亚特兰蒂斯的神力并非像其它种族那样只能使用一次，在释放后它可以缓慢的恢复，直到玩家下一次使用，因此该民族的神力以辅助攻击为主，并没有过分强大的进攻型神力。

作为“大地之母”，盖雅可以让领地内的所有建筑周围长出青葱，敌人是无法将建筑放在青葱之上的。在第一次年代升级后，玩家将在两位次神勒托与奥森勒斯之间做出选择。作为海洋之神的奥森勒斯会为你的神话部队中增加新单位“仆人”，它可以修复战船。飞行单位“卡拉迪亚之鹰”可以释放医疗魔法。作为泰坦的女儿，勒托的能力也不容小视，她的神力“蜘蛛巢穴”可以布设一个充满蜘蛛怪的陷阱。勒托的神话部队是一个木制机器人，它们会自我修理。





进入英雄年代之后，雷赫雅与荷伊雅这两位女性泰坦将成为供玩家选择的次神。荷伊雅的神力可以让玩家的基地内竖起希腊神话中的金苹果树，你可以从中训练森林女神，而金苹果树本身也是具备攻击力的，这项神力可以使用两次。斯廷法罗斯湖怪鸟是荷伊雅的神话单位，这只鸟可以轻松抓走对手的低级单位。雷赫雅已知的附加科技包括“海神之标枪”（提供穿刺攻击对建筑护甲的额外杀伤）、“战神子民”（增加步兵单位的视野）与“海神的馈赠”（提供骑兵部队的速度与攻击频率）。神话时代的两位主神是亚特纳斯与赫科特，目前ES仍未公布有关他们的具体资料。

辗转欧洲各国

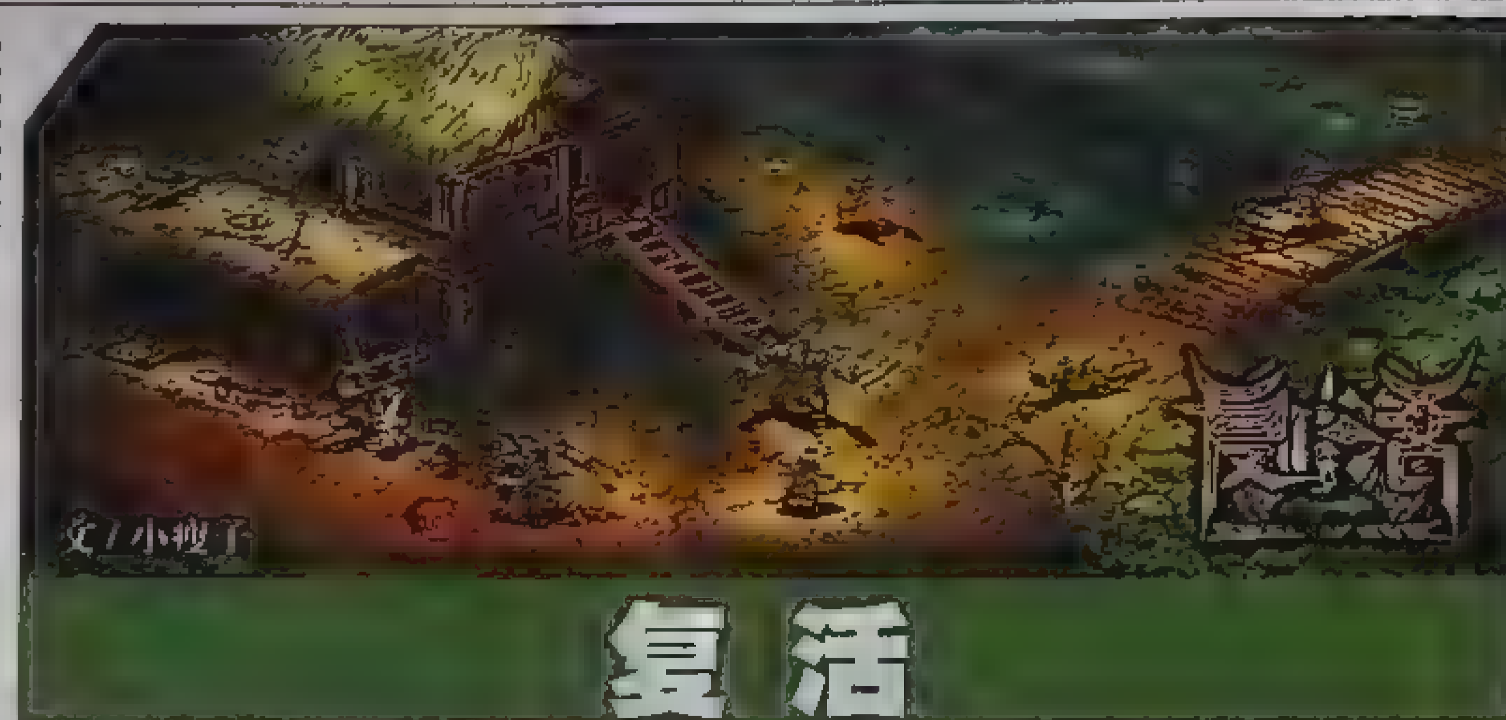
科洛纳斯的攻城武器价格要低于其他民族15%，侦查兵种“神谕者”的移动速度与视野是本民族最高的。作为时间之神，在游戏早期他提供的神力“穿越时空”可以让本方的一个建筑瞬间移动到地图的任何一处。进入古典时代后，玩家将选择勒托与普洛米休斯。勒托在前文中已经介绍，下面重点介绍普洛米休斯。

在因盗火而触怒宙斯之前，普洛米休斯的工作是用泥土捏制人类，游戏中属于他的神话单位是一群泥人，这是一种强力近战单位。“无畏”神力可以让己方四个单位免费转化为英雄，这项神力也可以转化农民，使其成为工作效率极高的“劳模”。神话科技“黏土力量”用于增加泥人的HP，“泰坦之心”用于降低转化英雄的费用。

英雄时代的两位次神是雷赫雅与亥帕瑞恩，前者在“主神盖亚”中已经介绍，后者是最早的太阳神。他的神力是“混乱之术”，施展在敌人身上之后可以将他们转化为狂战士，攻击周围的一切单位。亥帕瑞恩的神话单位是半兽人，它们可以用标枪来杀伤敌人，升级神话科技“连环投掷”后能够使其一次投掷三枚标枪。

作为神话时代的次神亚特纳斯，目前的资料尚不明确。另一位次神赫利俄斯可以帮助玩家建造用阳光来攻击敌人的魔法塔，他的神话单位是水母（海军单位）与Hekagigantes巨人（重装肉搏单位），后者是以拳头进行战斗，并可以将敌人投掷出去造成附加伤害。他的神话科技“日之辉”可以减少本方在肉搏中所承受伤害的20%。■

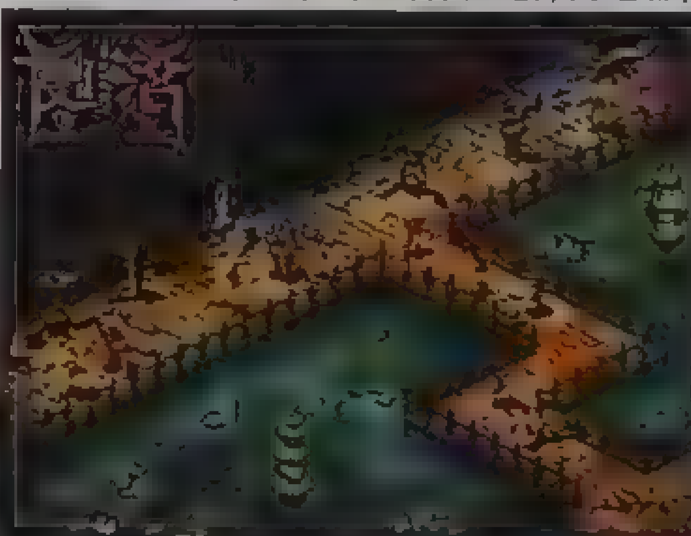
B ■名称 复活 ■类型 动作角色扮演[AC/RPG] ■制作 目标软件 ■代理 未定 ■上市 [illegible]年第三季度 ■版本 中文版



早就听说目标软件在开发一款名叫《复活》的游戏，经过数日的攻坚，目标市场部的朋友总算同意带我去看看已经处于ALPHA测试阶段的《复活》。据目标市场部的朋友介绍，虽然《复活》和《秦殇》是同一个小组开发的，但《复活》绝不是简单的《秦殇》续作，从引擎到图形，再到系统，都是一个全新的游戏。现在《复活》所有主、支线任务都已经连通，场景也全部连通，游戏核心系统部分的程序也都写好，马上就要开始内部测试。在我的强烈要求下，开发组终于同意让我们亲自进游戏去感受一下《复活》的世界。

色调的颠覆

一款游戏给人最直观的印象就是美术，《秦殇》的美术虽然精细，但整体色调昏暗，让人觉得有些压抑。《复活》在这方面做了较大调整，游戏场景色彩丰富，亮度和对比度都有了很大提高，看上去非常靓丽。《秦殇》另一个被玩家批评的缺点就是场景类型单调，自始至终都是一片葱绿。这次目标在开发《复活》时，显然也吸取了教训，在场景类型上力求丰富。从丛林密布的百越，到气势磅礴的中原城市；从云雾缭绕的崇山峻岭，到神秘诡异的远古神



殿，每种地型都有独特的风貌。对照以往的作品，个人认为《复活》的画面算得上是目标有史以来的最高水准。

据开发人员宣称，《复活》采用的RELive1引擎执行效率要比以前高很多，而且这个引擎底层使用了3D技术，支持硬件加速卡。这样做的好处是可以提高显示效率，制作更加华丽的法术，游戏还保留了2D模式，在游戏中可以通过设置来方便地切换，虽然这样做使程序的工作量加大，但为了照顾低配置的玩家，这样做也是值得的。

主题与渲染

《复活》的故事发生在战国末期。主人公蓝薇是百越首领蓝雄的女儿，在父亲去世之后，她和伙伴一起去寻找传说中能够使亡人复活的石板。在游戏中，能够加入队伍的队友数量并不是很多，但每个队友都个性鲜明，经常会在冒险途中发表自己的意见，在蓝薇与别人对话时，也时不时插上一两句。虽然还不知道游戏结局是什么样子，但可以肯定将是多结局的。无论怎样的结局，都是完善的。开发组介绍说，《复活》中的支线任务总量比《秦殇》会少一些，但减少的主要是那些琐碎的小任务，大、中型的支线任务总量并未减少，而且任务也会更有意思，类型也更丰富。据说为了丰富任务类型，程序还特意编写了新的代码。

在游戏情节上，《复活》也借鉴了一些电影的手法，比如在一些回忆的段落中，画面会采用黑白显示的方式。看惯了绚丽的彩色场景，当眼前出现老照片一样的黑白色调时，给玩家带来的视觉冲击将是非常强烈的，也成功烘托了气氛。

全系统升级

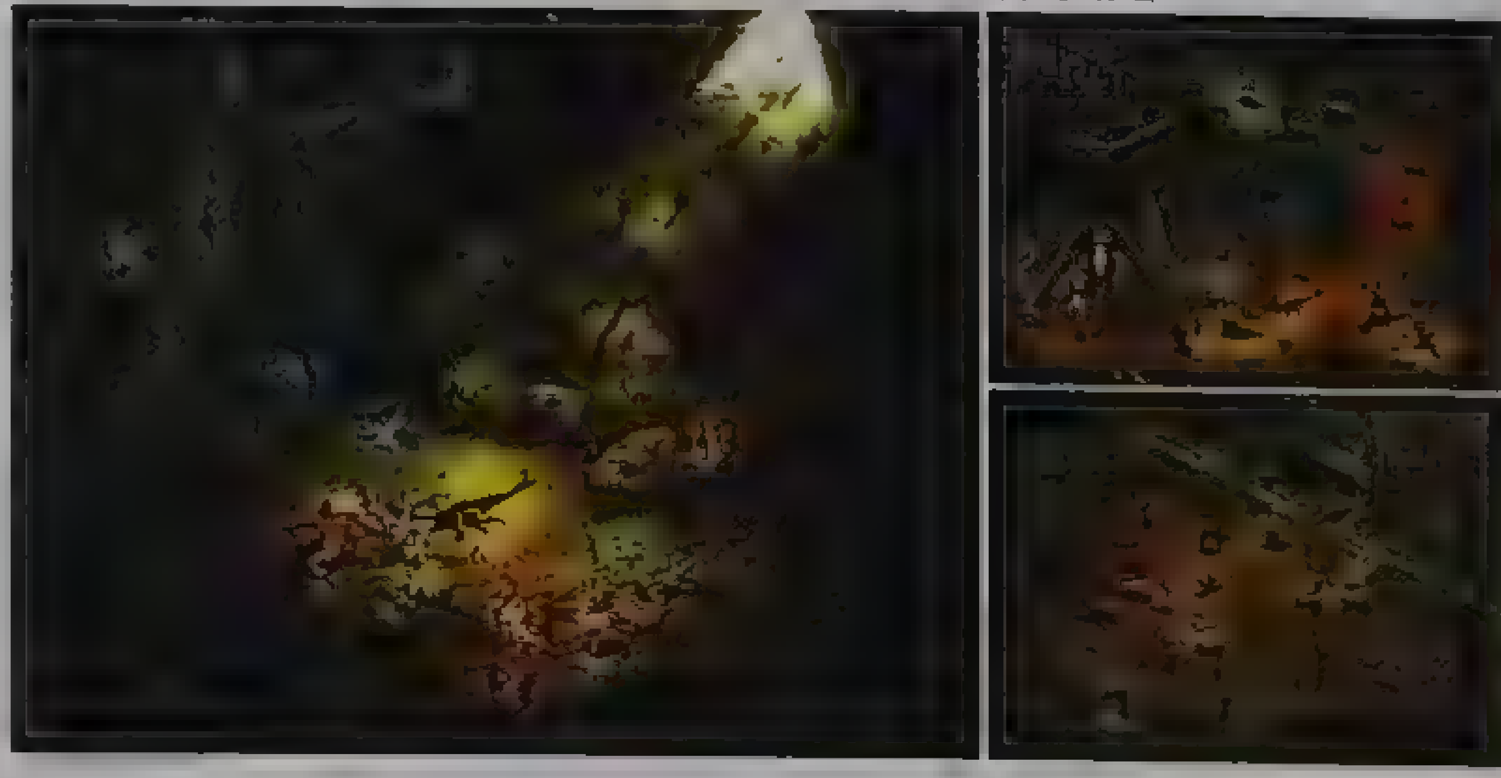
在敌人类型上，开发组也是下足了功夫。既然《复活》是一个神话背景的游戏，游戏中的怪物自然也是形态各异。人类、野兽、魔怪……各种各样的敌人足有上百种，不同的地域有不同的敌人，始终让玩家保持极大的新鲜感。另外，游戏中出现的BOSS也个个都是体型硕大，压迫感十足。

《复活》的道具系统几乎是焕然一新，除了保持一贯的随机性以外，不同等级的装备有不同的颜色，只要看一下属性文字的颜色，就能大致了解装备的好坏，而且物理攻击和防御已经被彻底抛弃，换之以完全的五行攻防属性。游戏中还增加了套装设定，而且这里的套装并不局限于特定的几件装备，任何装备（包括自己打造的），只要符合规则，就能组成套装，获得附加属性。

这里又谈到了有趣的“打造”系统，《复活》相对《秦殇》而言，在打造系统上做了相当多的修改，不但原材料变得更加丰富——几乎所有打出来的东西都能作原材料，而且还引入了打造材料相生、多配方打造、装备升级、药品炼制等新功能。在打造时，材料之间会有相生从而产生更强的属性；另外，打造同一种物品，会有很多种配方，每种配方的效果都不一样，打造出来的物品属性也各有千秋；打造好的装备，还能通过更换材料来升级，这些设定使装备的打造变得更为有趣。至于药品炼制就不用多说了，自然就是自己做药，据称游戏里能买到的药品通常效果平平，高级药品全要靠自己去炼制，而且在online版本中可能还会有炼制毒药的功能。

最后再来说说技能吧，《复活》中摒弃了加技能点升级的方式，游戏中的所有技能都是靠完成任务或者到野外去寻找技能书来学习的，而且完成主线只能学到必须的技能，各种高级技能都要靠自己在游戏世界中去探索得来。《复活》中引入的必杀技系统也和一般的必杀技有些区别，这里的必杀技也是可以升级的，必杀技在使用时可以获得经验值，达到需求就可以升级。而施放必杀技需要杀气，为了积攒杀气，就需要去野外打怪物练功，战斗之余还能捡到各种随机掉落的宝贝和打造材料，真是一举两得。

在目标公司泡了一下午，总算对《复活》有了一个大致的印象，在此拿出来与大家一起分享，相信到《复活》上市的时候，目标软件又会给喜欢单机游戏的玩家带来更多惊喜。■



■名称 [illegible] ■类型 养成 [illegible] ■制作 [illegible] ■代理 [illegible] ■上市 [illegible] ■版本 中文版 C+



圣书外典

圣书外典(Apocrypha0)可以说是一款专门面向女性玩家设计的,超级华丽的养成游戏。最吸引人之处当然是其中多个超美形的帅哥角色,除了华美的人物设定外,强大的声优阵容,全程语音,曲折感人的剧情以及十几个不同结局对于女孩子们来说都具有相当的诱惑。

孪生王子

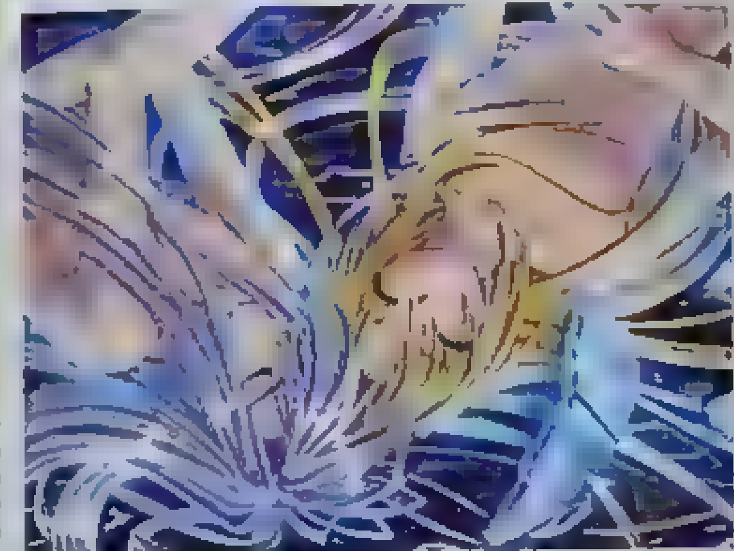
像许多神话一样,《圣书外典》的世界也分为天堂和地狱。其中代表地狱的"奈落"就是故事展开的地方,而代表天堂的"天上"则与奈落对立。故事的起因是上一届奈落王老去,需要新的继承人,然后却史无前例的诞生了双胞胎王子,于是王决定让他们相互争斗,胜者为王。《圣书外典》分为两个版本——阿历克篇和普拉提那篇,选择其中一个版本就意味着选择了两个王子中的一人来完成故事。王子在成长过程中将从参谋那里学习世间的知识,集结性格各异的伙伴,与天使和远古的精灵战斗,直到御前比试,决定胜负。然后故事也并未完结,由堕落天使带来的阴谋会逐渐显现,奈落王族的身世也露出端倪……

这是一个不算长的故事主线,但游戏最重要的不是推动情节发展,而是王子与其他角色间的交流。游戏中会先后出现三对战斗伙伴,他们每对之间都有一段往昔的恩怨情仇。你只能让其中一人加入你的队伍,另一人会立刻投到对立的王子那边去。王子与其中每个角色各有一个结局,只要和他足够亲密,就能进入他的内心,探知他过往的故事。两位王子的参谋角色也有着相当重要的戏份,面对现实和理想,二人不同的性格相互冲突、苦苦挣扎。王子是否能给他们一个皆大欢喜的未来、而不是一个有所牺牲的未来?这把命运的钥匙掌握在玩家的手中。



声优阵容

要成为让无数女生为之倾倒的帅哥,光有美丽的外表是不够的,还要有充满魅力的声音。游戏强大的群体声优阵容在最近一两年算是相当罕见。两位双胞胎王子中,金发的哥哥阿历克单纯直爽又活泼,由高城元气演出;银发的弟弟普拉提那冷静稳重又含蓄,由铃木千寻演出。两位参谋中溺爱大王子的是萨菲尔斯,由关智一扮演;跟随二王子又喜欢说教的杰多,由森川智之扮演。



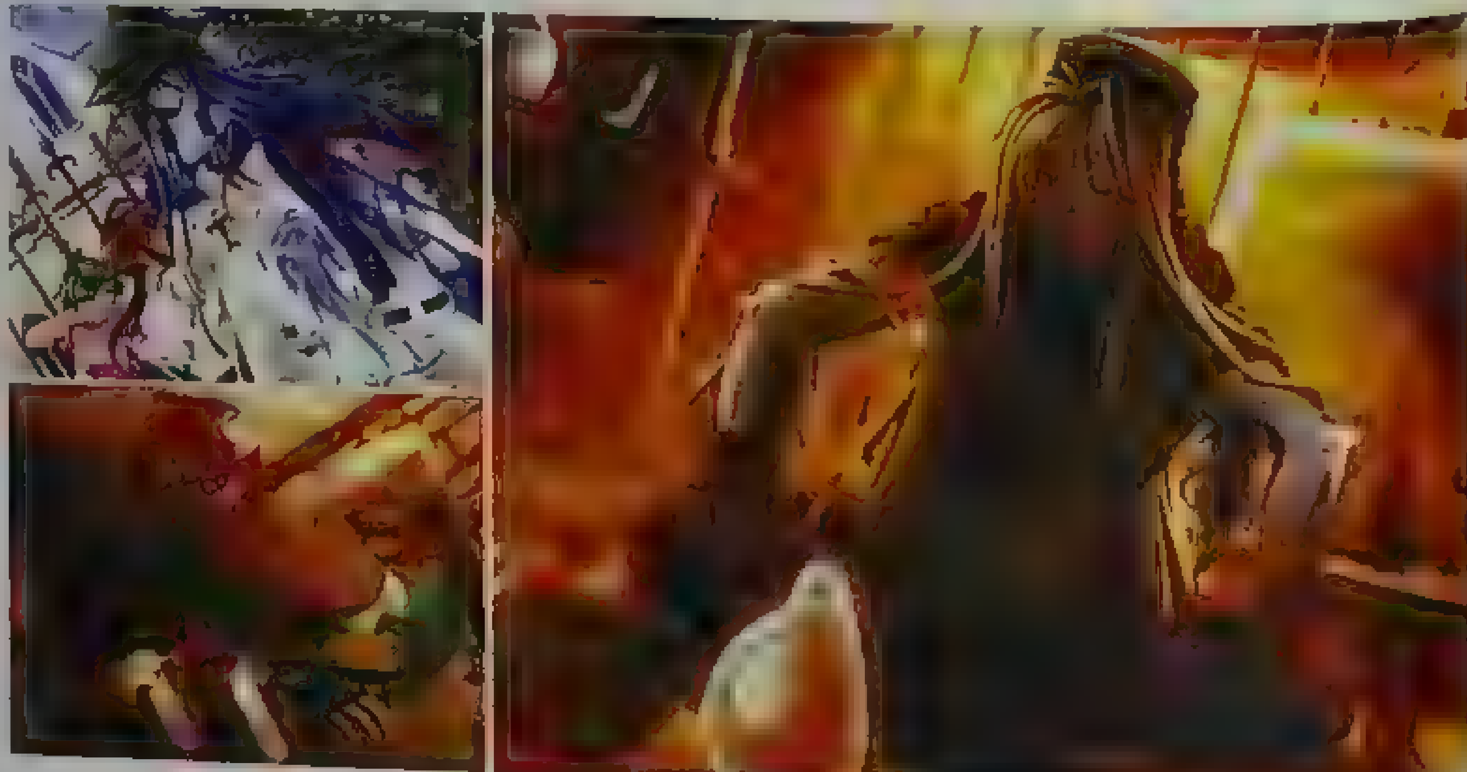
高城元气的声音真不负其名,相当"元气",让人一听就感到面前有个活蹦乱跳的小男孩。铃木千寻则把普拉提那的略带慵懒的声音演绎得非常好,所谓的天生的贵族气质就是如此吧。另外给人留下深刻印象的是关智一扮演的萨菲尔斯。关以前演出过的角色大都是非常热血的少年,比如G高达里面的多蒙就是典型,大家早就习惯他开怀大笑或者豪气冲天的喊叫了。不过在前段时间的《炼金术士艾莉》中,关先生居然演出了高雅文静的中性少年的声音,让人大吃一惊。这次《圣书外典》里萨菲尔斯的表现,更让人刮目相看。萨菲尔斯的性格设定颇为复杂,颇为优柔寡断,在回到天上的梦想和现实生活中的幸福之间的矛盾中挣扎,内心深处又有一部分是清醒的。这种复杂的外柔内刚性格,唯有关先生这种把握声线能力极强、有着渗透着内心力量的平静声音的人才能胜任吧。

人物设定

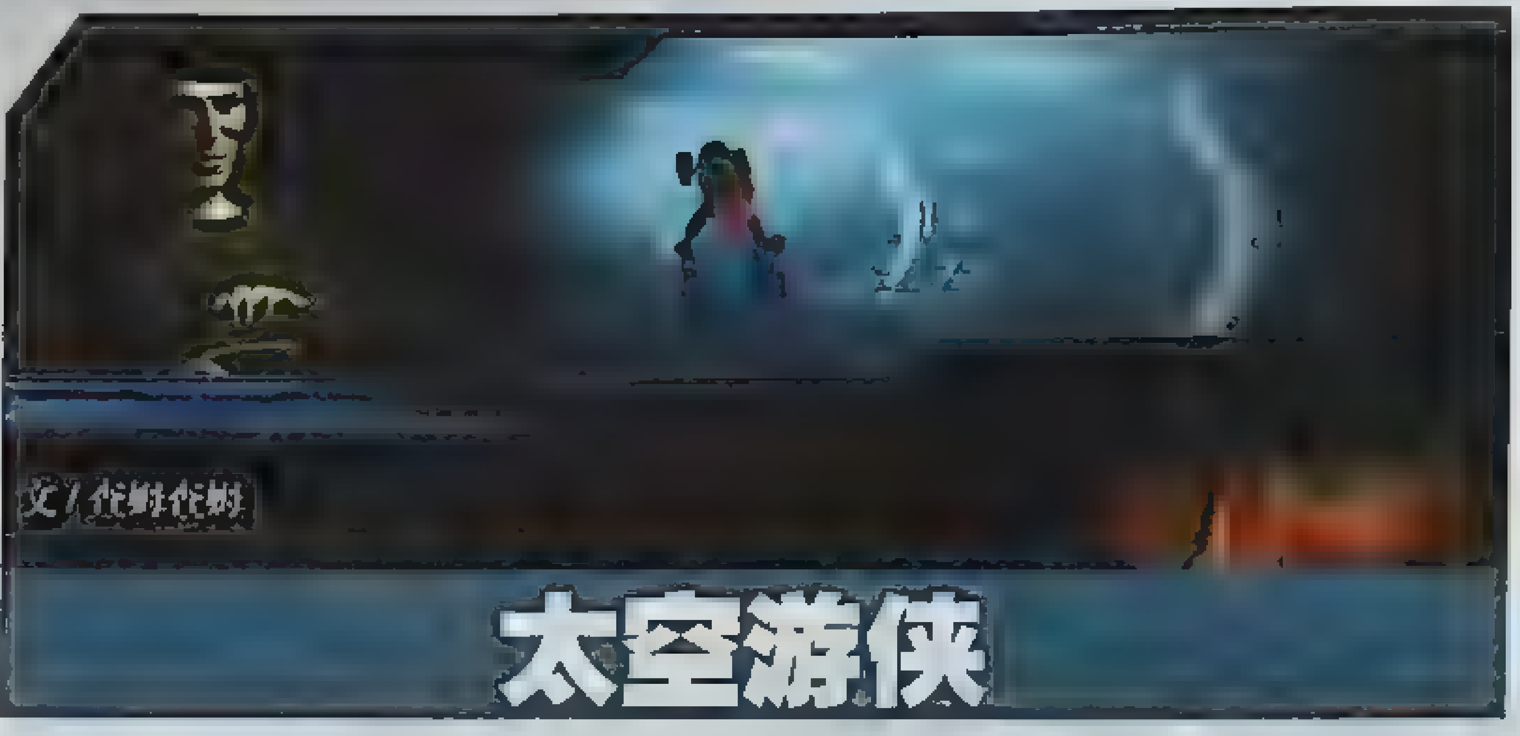
《圣书外典》的人设由近年来十分走红的漫画家结城梓担当。结城笔下的男性角色有的爽朗,有的秀美,有的阴郁,有的冷傲,都散发着独特的个人魅力,光是一张简简单单的原画,便能让女读者为之如痴如醉。

在《圣书外典》中,十个主要的男性角色容貌都渗透着各自性格特征,他们在游戏中或喜或悲、或忧或怒的表情甚是打动人心。人设中有一大亮点充分透出结城老师的高明之处,那就是作为主角的双胞胎王子有着一样的容颜,只有头发颜色不同,而他们的每个镜头,却都在相同中画出不同,生动的描绘出二人特有的神态和气质,一下子就让玩家感受到他们的截然相反的性格。

《圣书外典》不长的故事也许很快就完结了,但是玩家会久久不能忘怀游戏中的世界,就好像掀开了另一种真实生活的一角,让人感受这些男生都是真实存在的。你将会与他们同哭同笑、同喜同悲。■



B ■名称 [illegible] ■类型 飞行模拟射击 [illegible] ■制作 Infogrames ■代理 奥美电子 ■上市 2003.8(中文版) ■版本 中文版



太空游侠

在经历了长期战争后,新的宇宙联盟政府成立了,他们向公众承诺会建立一个自由、平等、公正、繁荣的社会,然而这个所谓的理想,根本就是当权者美丽的谎言。数以百万计的人民被欺骗移民到危险的太空边缘地带进行开发,投机、开发失败以及腐败使政府背负了沉重的债务,困境之下的高官们为了个人利益,将对于太空生活至关重要的空间转移加速器卖给了一些集团公司,并允许他们收费。很快几乎所有太空开发计划均由商业公司把持,政府也沦为商业集团的附庸,至此,太空时代变成了财阀时代,政治黑暗,一切以金钱为重心,财富高度集中,穷人的生活极度困窘,这是一个混乱的时代,一个呼唤英雄的时代。

一个英雄的诞生



你生活在社会的底层,父亲是一位劳工,因得悉财阀集团的一项重大阴谋而被谋杀。目睹了父亲的惨死,年轻气盛的你一怒之下只身报仇,由于被仇恨冲昏了头脑,冒失的你被逮捕并判处三十年苦役。在狱中,你渐渐成熟起来,学到了一身本



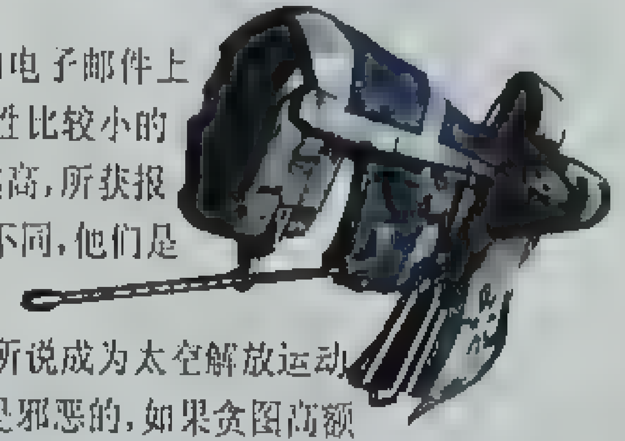
领和过人的太空生存技巧,并懂得了运用头脑,有策略的斗争。你意识到个人冤仇就算一时得雪,也不能改变一个腐败的时代,敌人并不是某一个人,而是整个不合理的制度。在一次离子风暴中,你成功的和同伴越狱了,从此以后开始了太空流浪生活。你和伙伴们成为了一群最有名的太空海盗,以自己的方式生活,因打击财阀集团而声名大噪,你们接受各种各样针对政府-财阀集团的委托,抢劫货物,帮助反抗组织运送物资,以及解救被奴役的苦工等等。在长期的斗争中,你得到了各方面的帮助,并逐渐了解了历史和自己父亲被害的真相,直到最后,终于将财阀政府的一项大阴谋公诸于世,完成了父亲未竟的事业,并彻底瓦解了财阀集团的黑暗统治,成为太空解放运动的英雄。



多元素的游戏系统

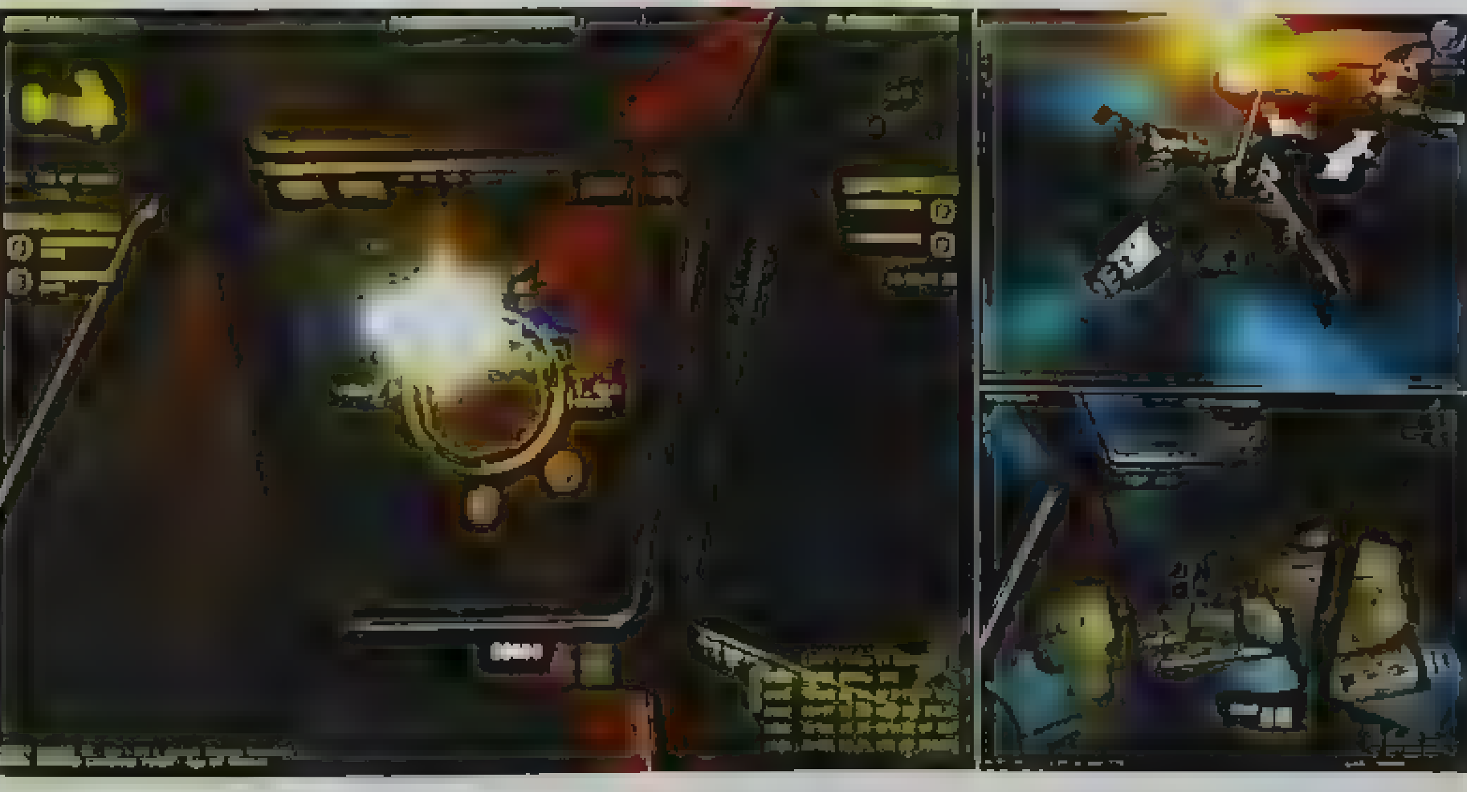


《太空游侠》(原名《独立战争II混沌边缘》)在一种开放式游戏模式下进行,包含了策略、养成、太空模拟驾驶和枪战元素,接到任务以后,你必须驾驶飞船到达指定地点。任务的过程也许是激烈的战斗,也许是极度考验你的驾驶技术,甚至有可能是要求你掌握某种特定的技巧。要得到一条好飞船,需要你在每一个太空港仔细搜寻,所有的升级零部件。武器系统都需要格外购买,你得发挥创意来升级自己的爱船,同时,你的各项人物属性也在悄悄地根据你的行动而变化,有的隐藏任务必须在你的技能达到一定的指数以后才能激活。



在选择任务上,理论上可以随心所欲,只要是显示在主基地的电子邮件上的任务都可选,这给了大家很高的游戏自由度,开始可以选择危险性比较小的任务,当你对自己的技术已经比较满意了,再挑战更强,任务难度越高,所获报酬越多。你甚至能出去攻打真正的太空海盗,当然这些恶棍和你们不同,他们是真正的暴徒,没有原则,也不懂正义。

实际上,开放式的游戏还让你可以左右主角的人生意义,前面所说成为太空解放运动英雄只是结局之一。任务中也有很多是不光彩的行动或者根本就是邪恶的,如果贪图高额的报酬,过多地接受这些委托,那么就会很快沦为彻底的太空海盗,忘记自己的使命,最终成为臭名昭著的匪首。



虚拟和现实中的战友

在游戏中,你并不是孤独的,有一群优秀的同伴一起战斗,虽然他们都是由电脑控制,但出色得AI使这些角色栩栩如生,每个人都拥有自己技能和个性,在你的飞船按照你的要求重新装配升级以后,他们的会相应改善自己的技能以配合这些变化,并会对玩家的行动提出意见。

虽然《太空游侠》情节丰富得不亚于一款RPG,却也同时也具备了连线对战功能,你可以在局域网络或者互联网上创建属于自己的空间战场,与朋友同台竞技。实际上,游戏的任何一个部分:经营、策略、战斗、驾驶都可以独立成一套网络游戏系统,这些系统结合起来呈现在网络对战中又是怎么一个样子呢?■

国内上市星运表

收藏价值奖

- 名称 盟军敢死队 II 目标柏林（金属典藏版）
- 出品 Eidos
- 类型 ST
- 语种 英文
- 容量 3CD
- 发售 2003/09/26
- 价格 ¥99

除了使用具备收藏价值的金属外盒包装外，这份典藏版还包括了：邮政制“盟军敢死队特制主题邮票（面值 80 分）”1 枚；邮政制“盟军特制主题邮折”1 枚（与标准版 6 个主题款式不同）。不过邮票和邮折在普通包装版里也有，多少降低了一点典藏版的尊贵性。

经典移植奖

- 名称 侦缉档案 犯罪现场实录
- 出品 Ubi Soft
- 类型 AC
- 语种 中文
- 容量 3CD
- 发售 2003/08
- 价格 ¥49

美国最火爆的电视剧集被移植到了游戏平台，大牌的出身让它具有了与生俱来的吸引力。而且，我们不用象傻瓜似的呆在电视机前看那些神探们如何显示他们的智慧了，现在我们自己也可以参与进去！这就是游戏互动的魅力所在啊！喜欢推理或者 CSI 的玩家决不可错过这个机会。

名篇汉化奖

- 名称 文化 II
- 出品 JoWood
- 类型 ST
- 语种 中文
- 发售 2003/09
- 价格 ¥50

充满神奇色彩的北欧，无论在古代还是现代，都是让人向往的地方。以北欧文明为舞台的《文化 II》是一款“老游戏”了，尽管如此，还是很感谢光谱能够把它汉化。这种综合了“工人物语”“文明”“模拟城市”等多种游戏元素在一起的复杂东东，没有一套完整精确的汉化版本，还真是很难领会其中的妙处。

唯美童话奖

- 名称 圣书外典 亚历克篇 / 蕾拉提纳篇
- 出品 Stack
- 类型 AV
- 语种 中文
- 容量 2/3
- 发售 2003/08/15
- 价格 ¥49/¥49

专门为游戏红颜们打造的，以美少男为主角的游戏。只为了欣赏那华丽的 CG，也许就值得一试……不过，两位王子的故事被分开来出售，新天地实在是有让大家“一鱼两吃”的嫌疑哦……

【奥美软件】 Tel 021-58788969 E-Mail aac@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
太空游侠	Infogrames	SI/ST	中	2	2003/08/08	38
反恐精英 零点行动	Sierra	FPS	中文	2	2003/09	68
零点行动豪华版	Sierra	FPS	中文	待定	2003/09	288
绿巨人	Universal	AC/AD	中文	待定	2003/09	待定
地球时代 征服的艺术	Sierra	RTS	中文	1	待定	待定
皇帝 龙之崛起	BreakAway	ST	中文	待定	2003/09	待定
家园 II	Sierra	RTS	待定	待定	待定	待定
帽中猫	Magenta	AC/AV	待定	待定	待定	待定
王国霸主 II	Sierra	RTS	待定	待定	待定	待定
指环王·魔戒之战	BlackLabel	RTS	待定	待定	待定	待定

【光谱资讯】 Tel 010-62969069 E-Mail service@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
三国立志传 II	光谱资讯	RP/ST	中文	4	2003/08	69
工业大亨 II	JoWood	ST	中文	1	2003/08	50
发明工坊	工画堂	ST	中文	1	2003/08	未定
文化 II	JoWood	ST	中文	2	2003/09	50
奇迹餐厅	JoWood	ST	中文	待定	2003/09	待定
魔唤精灵 II	FALCOM	ST	中文	待定	2003/09	待定
创业王	光谱资讯	ST	中文	待定	2003/10	待定
绯苍幻想曲	EXE	RP	中文	待定	2003/10	待定

【寰宇之星】 Tel 010-82650151-105 E-Mail kefu@un.star.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
圣女之歌 II 撒雷母天使	北京风雷	RP	中文	5	2003/07/31	69
圣女之歌超值合辑	北京风雷	RP	中文	5	2003/07/31	105
圣女之歌超值合辑豪华版	北京风雷	RP	中文	5	2003/07/31	139
仙剑奇侠传 II	上海软星	RP	中文	4	2003/08	69
仙剑奇侠传 II 豪华版	上海软星	RP	中文	4	2003/08	129

【交大铭泰】 Tel 010-82501955-621 Email gamesupport@sunv.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
风云争霸	酷奇思	RP	中文	[illegible]	2003/07	59
黑客帝国 II 重装上阵	Infogrames	FPS	中文	4	2003/07	79
柯林麦克雷拉力赛 II	Codemasters	SP	中文	[illegible]	2003/07	49
征服美洲	CDV	RTS	中文	2	2003/07	49
极品摩托 II	THQ	SP	中文	2	2003/07	49
吸血莱恩	Terminal Reality	AC	中文	2	2003/08	49
重返狼穴 II 越南视线	Infogrames	FPS	中文	1	2003/08	49
毁灭.终结者	ARUSH	FPS	中文	1	2003/08	49
古堡丽影	Majesco	AC	中文	2	2003/08	49

【正普科技】 TTel 010-82671133 E-Mail 2688@2688.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
红色派系 II	THQ	FPS	英文	2	2003/07	48
钢铁猛兽黄金版	Tesseraction	SI	中文	1	2003/07	48
幻影战机 致命打击	Thirdwire	SI	中文	1	2003/07	48
大天使	Strategy First	AC/AV	中文	1	2003/07	48
美国铁路大亨	Strategy First	ST	中文	1	2003/07	38
大海战.潮起之谜	Strategy Firstn	SI	中文	1	2003/07	48

【怡彩科技】 Tel. 010-82650010 E-Mail. caile@echoicetech.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
闪电战	CDV	RTS	中文	2	2003/09	待定

国内上市星运表

【美国艺电】 Tel-010-64100888 E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
F1 2002	EA Sports	SP	英文	1	2003/06/28	60
FIFA2003	EA Sports	SP	英文	2	2003/07	68
夜火	Gearbox	FPS	英文	2	2003 三季度	待定
模拟人生 人生无限	Maxis	ST	中文	2	2003 三季度	待定
荣誉勋章·奇袭先锋	2015	FPS	中文	1	2003 三季度	待定
公元 1503	SunFlowers	ST	中文	2	2003 三季度	待定
战地 1942.罗马之路	DICE	FPS	英文	1	2003 三季度	待定
印第安那·琼斯与皇陵	LucasArts	AC	英文	2	2003 三季度	待定
模拟人生 超级明星	Maxis	ST	中文	2	2003 三季度	待定
F1 职业挑战赛	EA Sports	SP	英文	1	2003 三季度	待定
模拟城市 高峰时刻	Maxis	ST	中文	2	2003 四季度	待定
荣誉勋章 突破防线	EA	FPS	中文	1	2003 四季度	待定
哈利·波特 魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2003 四季度	待定
指环王 王者无敌	EA	AC/AV	中文	1	2003 四季度	待定

【新天地】 Tel 010-62862042 E-Mail support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
圣书外典.亚历克篇	Stack	AV	中文	2	2003/08/15	49
圣书外典 蕾拉提纳篇	Stack	AV	中文	3	2003/08/15	49
秋之回忆 II	KID	AV	中文	3	2003/09	69
古墓丽影 VI黑暗天使	EIDOS	AC	英文	2	2003/09	49
盟军敢死队 II 目标柏林	Eidos	ST	英文	3	2003/09/26	69
盟军敢死队 II 目标柏林金属典藏版	Eidos	ST	英文	3	2003/09/26	99
海滨嘉年华	EIDOS	ST	中文	1	2003/10	49
罗马执政官	EIDOS	RTS	中文	1	2003/10	49
见习天使	KID	AV	中文	3	2003/11	69

【育碧软件】 Tel 021-58788969 E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
魔幻鬼武者	CAPCOM	AC	中文	4	2003/07/08	69
魔幻鬼武者豪华版	CAPCOM	AC	中文	4	2003/07/08	148
潘多拉魔盒	Microsoft	ST	英文	1	2003/07/17	49
星际游骑兵	Microsoft	SI	英文	2	2003/07/17	49
雷曼 III	Ubi Soft	AC	英文	3	2003/07/24	49
创世纪战 II 第二篇章	Softmax	ST	中文	4	2003/07/24	69
彩虹六号:盾牌行动	Ubi Soft	FPS	英文	2	2003/07	69
捍卫雄鹰 IL2 战机 遗忘的战争	Ubi Soft	SI	中文	2	2003/08/03	49
侦缉档案 犯罪现场实录	Ubi Soft	AV	中文	3	2003/08/03	49
皇牌空战	Ubi Soft	SI	英文	1	2003/09/03	69
英雄.洛基	Ubi Soft	FPS	英文	1	2003/09/03	49
彩虹六号.雅典娜之剑	Ubi Soft	FPS	中文	待定	2003/10/03	待定
代号 XIII	Ubi Soft	AC	英文	待定	2003/11/03	待定
战神 IV	Ubi Soft	ST	中文	待定	2003/11/03	49
鱼叉 IV	Ubi Soft	SI	英文	1	2003/12/03	49
撕裂的天堂	Ubi Soft	AC	英文	待定	2003/12/03	待定
波斯王子.时之砂	Ubi Soft	AC	英文	待定	2003/12/03	待定
孤岛惊魂	Ubi Soft	AC	英文	待定	2003/12/03	待定

【天联互动】 Tel 010-84985920 E-Mail CSR@biggamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
魔剑	En-Tranz	MMO	中文	1	2003/06	公开测试

注：《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考，如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为，我们会进行追踪报道。

革命精神奖

- 名称 红色派系 II
- 出品 THQ
- 类型 FPS
- 语种 英文
- 容量 2
- 发售 2003/07
- 价格 ¥48

以劳动人民反抗暴虐统治者为题材，这个创意为这款普通的 FPS 从头到尾都抹上了“革命精神”的色彩。游戏醒目而酷的装帧设计，总是让人像到格瓦拉或者某个非洲激进组织等等。遗憾的是，除了这些外在，在游戏内容上《红色派系 II》与其他 FPS 相比，并没有真正革命性的创意。

经典移植奖

- 名称 黑客帝国 II 重装上阵
- 出品 Infogrames
- 类型 FPS
- 语种 中文
- 容量 4
- 发售 2003/07
- 价格 ¥79

借着《黑客帝国 II》全国公映的东风，相信游戏也会卖的不错。虽然说老鸟们总是对借原作人气的快餐式商业作品嗤之以鼻，但是商家对它们仍是乐此不疲，因为很多人在购买游戏时并不考虑很多，只要看到 Matrix 这几个 COOL 字就足够了。

反恐英雄奖

- 名称 彩虹六号 雅典娜之剑
- 出品 Ubi Soft
- 类型 FPS
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2003/10/03
- 价格 待定

在今年的 E3 上，Ubi Soft 终于宣布大家期待已久的《彩虹六号：雅典娜之剑》将在秋天推出。这次反恐战士们的上战场是地中海地区，包括意大利、克罗地亚和希腊等国家。一共有 8 个战役和 5 个网战地图供诸位尽情厮杀。除此以外，还有 3 个用 Unreal 引擎重新制作的旧版“经典”任务以及 7 种新增武器。

旧作重组奖

- 名称 太空游侠
- 出品 Infogrames
- 类型 SI/ST
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2003/08/08
- 价格 ¥38

《独立战争 II 混沌边缘》的发售实在是有年头了……不知道奥美这次为什么把它又拿起来了。不过，优秀的作品并不因为老去而变得没有价值，相反，到现在还有人能够想起并汉化它，更证明这款游戏的生命力。也许是因为那个老的名字让不了解这个系列的人看着糊涂吧，所以这次换了个比较商业化的“太空游侠”，有点俗。

国际上市星运表 Sep 2003

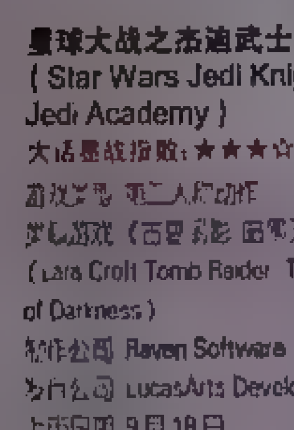


加利多：异次元守护者
(Galidor: Defenders of the Outer Dimension)

快乐至上指数：★★★☆

游戏类型 第三人称动作
类似游戏 《哈利波特与密室》(Harry Potter Chamber of Secrets)
制作公司 Asylum Entertainment
发行公司 Electronic Arts Developer
上市日期 9月16日

游戏内容不会复杂 声光效果才是关键。



星球大战之杰迪武士学院
(Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy)

大话星战指数：★★★☆

游戏类型 第三人称动作
类似游戏 《古墓丽影 黑暗天使》(Lara Croft Tomb Raider The Angel of Darkness)
制作公司 Raven Software
发行公司 LucasArts Developer
上市日期 9月18日

演绎杰迪武士的成长经历，其实包含了RPG成分，星战迷肯定熟悉了解原著中所没有涉及的内容。

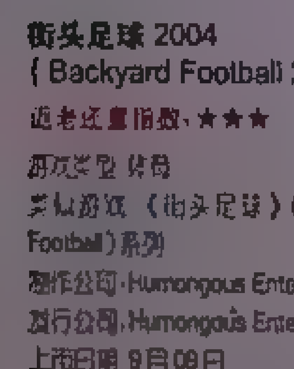


战场1942：二战秘密武器
(Battlefield 1942 Secret Weapons of WWII)

秘密指数：★★★★

游戏类型 即时战略
类似游戏 《战场1942》(Battlefield 1942)
制作公司 Digital Illusions
发行公司 Electronic Arts Developer
上市日期 9月03日

最新的资料片，估计和德国人的导弹有关。

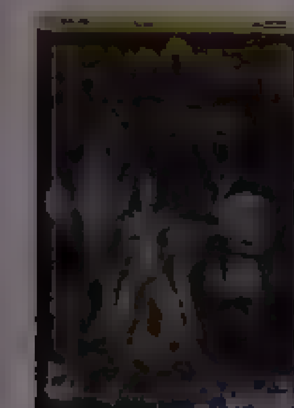


街头足球 2004
(Backyard Football 2004)

返老还童指数：★★★

游戏类型 体育
类似游戏 《街头足球》(Backyard Football)系列
制作公司 Humongous Entertainment
发行公司 Humongous Entertainment
上市日期 9月09日

低龄化的游戏，玩家扮演街头调皮踢足球，卡通化的画风能让人产生返老还童的感觉。



无尽的任务：失落的诺拉地牢
(EverQuest: Lost Dungeons of Norrath)

内外有别指数：★★★☆

游戏类型 在线角色扮演
类似游戏 《网络创世纪》(Ultima Online)
制作公司 Sony Online Entertainment
发行公司 Sony Online Entertainment
上市日期 9月09日

尽管是国内外同时运营的产品，但却无法做到同步更新，与国内市场情况不佳也有关系吧。

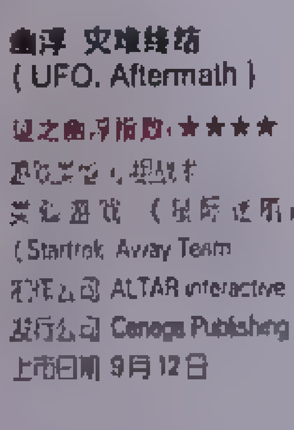


英式橄榄球 2004
(Rugby 2004)

前途未卜指数：★★★☆

游戏类型 体育
类似游戏 《超级联赛橄榄球经理》(Super League Championship Rugby Manager)
制作公司 HB Studios
发行公司 Electronic Arts Developer
上市日期 9月09日

搞不懂EA怎么又要做这么个系列，不是怀疑其能力，但是"英超"系列的失败也是前车之鉴。



幽浮 灾难终结
(UFO: Aftermath)

望之幽浮指数：★★★★

游戏类型 小组战术
类似游戏 《星际迷航远征队》(Startrek Away Team)
制作公司 ALTAR interactive
发行公司 Cenega Publishing Developer
上市日期 9月12日

经典的"幽浮"再现江湖，风格和类型都颇显不俗。

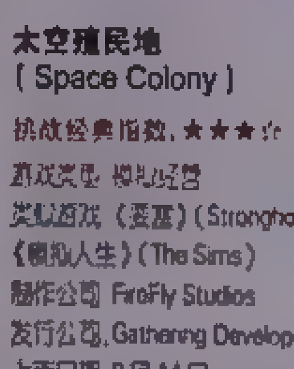


2004 桌球世界锦标赛
(World Championship Pool 2004)

超级拟真指数 ★★★☆

游戏类型 体育
类似游戏 《真实撞球II》(Real Pool 2)
制作公司 Blade Interactive
发行公司 Jaleco Entertainment Developer
上市日期 9月14日

同类游戏不算多，但是相信几乎都从小就在任天堂上玩过。真实全明星阵容是一大卖点

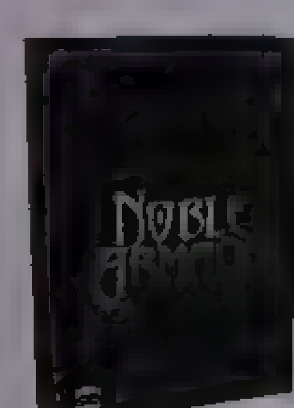


太空殖民地
(Space Colony)

挑战经典指数：★★★☆

游戏类型 模拟经营
类似游戏 《要塞》(Stronghold)、《模拟人生》(The Sims)
制作公司 FireFly Studios
发行公司 Gathering Developer
上市日期 9月14日

看起来像是《要塞》和《模拟人生》的奇怪结合体，也许会非常有趣。



夕阳悲歌：贵族舰队
(Fading Suns: Noble Armada)

另辟蹊径指数 ★★★☆

游戏类型 太空战略
类似游戏 《星际迷航 舰队II》(Star Trek: Armada II)
制作公司 Holistic Design
发行公司 Matrix Games Developer
上市日期 9月14日

从画面到剧情，都可以找到"星际迷航"的影子，不指望能胜于蓝，但愿能另辟蹊径。

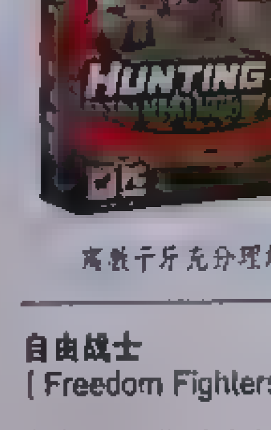


沉重打击
(Massive Assault)

一意孤行指数 ★★★

游戏类型 回合战略
类似游戏 《月球基地指挥官》(Moonbase Commander)
制作公司 Wargaming
发行公司 Matrix Games Developer
上市日期 9月15日

回合制战略类型有复苏的趋势，但似乎不适合玩家的快节奏习惯

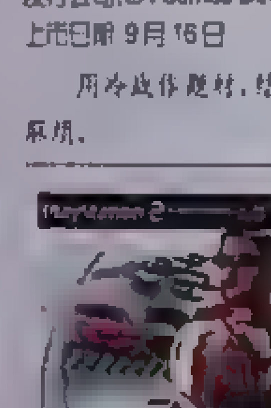


狩猎天地 II
(Hunting Unlimited 2)

非常无聊指数：★★★

游戏类型 狩猎
类似游戏 《猎鹿人2003》(Deer Hunter 2003)
制作公司 CDV
发行公司 CDV
上市日期 9月02日

有教于玩充分理解"守株待兔"真实内涵的绝佳形式。

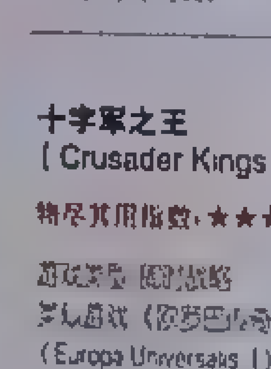


自由战士
(Freedom Fighters)

潮头浪尖指数：★★★★

游戏类型 第三人称动作
类似游戏 《钢铁风暴》(Iron Storm)
制作公司 Io Interactive
发行公司 EA Games Developer
上市日期 9月16日

用冷战作题材，结合了很多现实世界的元素，恐怕会惹麻烦。



雷霆云斯顿 2004
(NASCAR Thunder 2004)

取而代之指数：★★★☆

游戏类型 赛车
类似游戏 《云斯顿赛车2003》(Nascar Racing Season 2003)
制作公司 EA Games
发行公司 EA Games
上市日期 9月16日

虽然是去年才兴起的新系列，但很有些取代老"云斯顿"系列的气概。

十字军之王
(Crusader Kings)

物尽其用指数：★★★☆

游戏类型 即时战略
类似游戏 《欧陆风云II》(Europa Universalis II)
制作公司 Paradox Entertainment
发行公司 Strategy First Developer
上市日期 9月02日

相同的引擎，欧罗巴的传奇将在中世纪得以续写。



冰球 2004
(NHL 2004)

难度惊悚指数：★★★★

游戏类型 体育
类似游戏 《冰球2003》(NHL 2003)
制作公司 EA Sports
发行公司 EA Sports
上市日期 9月22日

世界上最好的冰球游戏系列，势将重破，况且能坚持到现在的冰球游戏也就硕果仅存了。

【以上资料由hapi11提供】



中国游戏风云榜

经典榜

名次	升降	游戏名称	出品/国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half Life Counter Strike]	Sierra/奥美电子
2	→	仙剑奇侠传	大宇/双语
3	↑	魔兽争霸Ⅲ混乱之治[Warcraft3,Reign of Chaos]	Bizzard/奥美电子
4	↑	传奇[The Legend of Mir]	Actoz/盛大网络
5	→	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王[Diablo2 Lord of Destruction]	Bizzard/奥美电子
6	↑	星际争霸[Starcraft Brood War]	Bizzard/奥美电子
7	→	仙剑奇侠传Ⅱ	大宇/寰宇之星
8	↑	奇迹[MU]	Webzen/上海九娱
9	↑	英雄无敌Ⅳ[Heroes of Might and Magic 4]	3DO/第三波
10	↓	魔力宝贝	ENIX/网星艾尼克斯
11	↑	仙境传说	Gravity/智冠
12	↓	轩辕剑Ⅲ外传 天之痕	大宇/育碧软件
13	↑	新剑侠情缘	西山居/金山软件
14	↑	魔兽争霸Ⅲ冰封王座[Warcraft3 Frozen Throne]	Bizzard/奥美电子
15	→	无冬之夜[Neverwinter Night]	BioWare/天人互动
16	↑	石器时代[Stone Age]	JSS/北京华义
17	↑	三国群英传Ⅳ	奥汀科技/寰宇之星
18	↓	盟军敢死队Ⅱ勇往直前[Commandos2 Men of Courage]	Edos/新天地
19	↑	大航海时代Ⅳ	光荣/第三波
20	↑	疯狂坦克Ⅱ	GV/盛大网络
21	↑	新绝代双骄Ⅲ	宇峻科技/寰宇之星
22	→	冠军足球经理Ⅳ[Champion Manager 4]	Edios/世纪雷神
23	↓	文明Ⅲ[Civilization3]	Firaxis/天人互动
24	→	英雄本色[Max Payne]	Remedy/新天地
25	↑	模拟人生[The Sims]	EA/美国艺电
26	↓	博德之门Ⅱ安姆的阴影[Baldur's Gate2: Shadows of Amn]	Interplay/第三波
27	↓	极品飞车 闪电追踪Ⅱ[Need For Speed Hot Pursuit 2]	EA/美国艺电
28	↑	系列	目标/第三波
29	↓	生化危机Ⅲ复仇女神[Resident Evil 3]	CAPCOM/育碧软件
30	↑	金庸群侠传	智冠电子/智冠电子

榜评

CS和仙剑继续不动中……汗。看来本榜有向当年某杂志TOP10"万世一表"排行榜学习的趋势。《盟军敢死队Ⅱ勇往直前》又来去匆匆的急速降落，难道大家都热身完毕？取代它的是《魔兽争霸Ⅲ混乱之治》。

《传奇》到达了网络游戏在经典榜上前所未有的高位。的确值得骄傲，网络游戏也终于有了可以称之为"经典"的东西，盛大版老传奇，也许它会在很长一段时间被网游人民怀念着。在榜尾，我们看到了《金庸群侠传》这老家伙，想不到啊。

发烧榜依旧是单机和网游各占据半壁江山的局面。而在"期待榜"里，《仙剑奇侠传III》应该是最后一次现身了，已经玩到游戏的诸君，大家觉得它是否对得起我们这样热情的期待呢？亚军《剑侠情缘网络版》的期待度之高让我吃惊，难道是8月号大封面的原因？不过，它现在已经开始公测，这可真是好消息。至于季军，前段时间《A3》发售计划受阻的问题似乎已经解决，不知道它还将在榜上等到何时？希望不是太久！

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱reader@playgamer.com投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者

河北 杨昊　山东 刘超　北京 王锐
上海 康翠红　安徽 梅毅

发烧榜 / 期待榜

名次	升降	发烧榜	升降	期待榜
1	→	魔兽争霸Ⅲ冰封王座	→	仙剑奇侠传Ⅲ
2	↑	仙剑奇侠传Ⅱ	↑	剑侠情缘网络版
3	↑	魔幻鬼武者	↑	A3
4	↑	传奇Ⅲ	↑	家园Ⅱ
5	↑	半条命·反恐精英	↓	反恐精英·零度危机
6	→	奇迹	↑	创世纪战Ⅲ第二篇章
7	↑	仙境传说	.	DOOM3
8	→	大海战Ⅱ	↑	半条命Ⅱ
9	↑	热血传奇	↓	模拟人生Ⅱ
10	↓	樱花大战Ⅲ	↑	FIFA2004

中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	奥美电子
贰	大宇资讯
叁	金山西山居
肆	美国艺电
伍	育碧软件
陆	天人互动
柒	盛大网络
捌	新浪
玖	网易
拾	寰宇之星
拾壹	智冠电子
拾贰	新天地
拾叁	网星艾尼克斯
拾肆	北京华义
拾伍	目标软件
拾陆	光谱博硕
拾柒	交大铭泰
拾捌	上海九娱
拾玖	天晴数码
贰拾	清华同方

▲统计日期：2003.7.15-2003.8.15

仙剑奇侠传 三

【流程全攻略】

文/游晚雄

2003年，在"仙剑"辉煌了8年之后，竟然在这短短的半年时间里推出了两部续集，虽然《仙剑奇侠传Ⅱ》的剧情延续永恒的经典，但是并未给玩家带来太多的兴奋，就在一年后软星迭手推出了《仙剑奇侠传Ⅲ》，虽然上市很快，但底下却凝聚了开发人员两年的心血。游戏采用了3D技术，画面清新可爱，场景的制作给人一种强烈的视觉感，在一些细小的地方能够得到体现，如在迷宫中的上层位置俯瞰山角下不会是一片苍白，而是真实的场景再现。游戏在传统的半即时回合制中加入了大量新元素，一些小游戏的概念被引入，但是一些多元化的设置使得游戏的操作和上手成为困难，对3D迷宫有强烈方位感的玩家可以大呼过瘾。《仙剑Ⅲ》绝对是今年暑假的RPG经典。本攻略将以地点为重点展开叙述，玩家在游戏过程中需要认真看对话不错过一个小细节才能顺利通关。多说无益，下面就让我们一起进入其中体验"仙剑"的魅力。

景天房

深夜，景天正躺在自己的房间内呼呼大睡，突然屋外传来一阵轻微的嘈杂声惊醒了景天，莫非是有大胆的小偷。景天刚要起身查看，突然闯进来一名穿红衣的女子，这名女子好生厉害，言辞锋利而且出手就要加害景天。原来这名女子就是唐家堡堡主的孙女唐雪见，永安当铺正是唐家的产业之一。谈话间，景天流露出对雪见身份的怀疑，没想到这女子竟然使出唐门秘传暗器毒蒺藜打景天，一介小民的景天顿时惊吓万分，惟恐自己不久即将辞别人世。雪见说出自己来当铺是因为爷爷最喜爱的海棠红紫砂壶盖被打破，她便跑到自家的当铺中翻箱倒柜希望能找到相同的再配一个。正好景天擅长鉴定和修补古董珠宝，为了能够换到暗器的解药，景天答应为雪见重新粘合壶盖。

突然，城中地震，慌乱中景天一失足竟然将雪见扑倒，并将她压在身下，虽然是失足摔倒，但是二人站起后非常尴尬，气氛也因此发生了一些微妙的变化。这时，雪见答应回去为景天寻找毒蒺藜的解药，天亮后让他带上粘好的壶盖在城西南的竹林交换。

景天见雪见慌张地跑了出去都没留下自己的姓名，好在景天的手艺精湛，不多时间就将砂壶盖重新沾好，眼看时间已经不早便又躺下，直到红日当头才起床。首先要从屋子里的架子上拿起砂壶盖，然后出门便是当铺的后院，在这里有很多的NPC能够教给玩家一些基本的操作，与大家对话结束后就可以出门了，但是刚要出门，有人告诉景天当铺管事赵文昌在找景天，只好先来到永安当铺后院的大客房，赵文昌先责骂了景天一番，而后让他鉴定几件文物。

小游戏 物品鉴定

游戏中提供了5件物品供玩家鉴定，每件物品都有一真一赝，类似于"大家来找茬"游戏，只要看出两件物品中的小区别，用鼠标点选操作，部分文物需要使用放大镜，如果鉴定失败，会出现正确鉴定方法的提示。鉴定成功之后会得到文物的赝品，在后面的游戏中将会有很多的用途。

5件物品的具体鉴定法

舞马衔杯 真品无缺口，有缺口的自然就是赝品

玉枝龙首壶 真品颜色为青绿色，而赝品颜色发红

五蝶出千灯 真品很明显的能够在上下部分看到有裂纹，而无裂纹的就是赝品。

青瓷熏炉 真品炉盖有裂纹，赝品炉盖无裂纹。

白釉烛台 表面比较干净的是真品，有点脏的是赝品。

唐门

就在景天鉴定物品的同时，雪见也偷偷地跑到唐门的百毒阁偷寻毒蒺藜的解药。突然间听到隔壁有人在对话，似乎正在酝酿着一个大阴谋。雪见小心翼翼地靠到墙边去偷听，竟然听到有人勾结霹雳堂在做不利于唐门之事，另外一人又提到可用食百毒的"五毒兽"炼制"五毒珠"的事情。由于



唐门的规矩女子是不许碰毒物的，所以雪见的毒蒺藜的毒性还不会至人于死地。就在偷听中雪见刚要离开，却不小心碰到了旁边的花瓶，密室中也察觉有人在偷听，慌乱中雪见四处寻找藏身之处，却触碰了墙上装饰画的机关来到了唐门密道，在密道的尽头遇到样子非常可爱的"五毒兽"，雪见给她取名叫花楹，可不要看这个花楹的个头小，脑袋可是十分的硬，用头竟然可以打破墙壁，与雪见一起成功逃脱。

永安當

鉴定完毕的景天终于有机会溜出当铺，需要注意的是游戏中尽量多进民宅中看看，会有许多不错的道具在等着玩家，另外一个习惯就是看房屋的后面，在道路上行走一定要多旋转视角（有鼠标滚轮的玩家可以转动滚轮，或者按键盘上的【D】键进行顺时针旋转，【A】键逆时针旋转），大部分的物品都要靠玩家努力寻找，而且物品的摆放位置都十分明显，多留心观察就可以获得。

渝州城

离开当铺大厅走出门口来到渝州城内，渝州虽然不是大城市但是仍然很繁华，整个城市又被分为西城和北城，中间被一条大河分开，通行的办法就是到码头坐小船。这里在当铺的右边有一个商业街，建议玩家购买一些止血草，因为游戏初期的战斗将比较困难。走到城西南方的码头，乘坐竹筏来到渝州西部，向前走一点点就可以看到竹林，但是却没有看到雪见的身影，景天怕自己毒发，便决定穿过壁山到唐家堡去找雪见要解药。



渝州西城共有三个出口，分别是左边的吊桥在修理无法通过，与码头正对的路口是去九龙山的道路，而右边的路口就是通向壁山的。可是刚接近壁山的入口，却看到几个人正在追赶一个假冒的蜀山弟子向景天跑来，原来壁山如今已经被怪物占领，当地居民请蜀山道士帮忙消灭妖怪，不料这个道士扔下几张符纸竟然比村民跑的还快。骗子道士在逃跑中连木剑也掉在地上，景天看完笑话后拾取地上道士掉落的木剑，装备后继续前行。

壁山

来到壁山，这里需要在东部由北向南穿行，在上面的桥需要垂危机关打开，此时人数太少，所以只有跳过下面的小溪，小溪的通过方法是在靠近小溪旁的时候人物的头上会出现箭头标志，此时点击鼠标右键就可以轻松地跳过去。壁山迷宫的后半段还会有一个小山洞，首先要走到台阶上面触动机关，水闸会将水都放走，然后在山洞的尽头有一个宝箱，大宝箱的打开要有固定的人，仔细看箱子上会有颜色，不同的颜色就对应不同的人，而如果用错了人打宝箱，3次失败后宝箱就会消失，同时未打开宝箱的女主角好感度也会下降。

唐家堡

穿过壁山便来到唐家堡，在门口说明来意后却被门卫阻拦，原来雪见因为窃取机密已被逐出师门，看来雪见偷听到阴谋幕后策划者一定有很大的权力，但是景天并不知情，只好心情沮丧地坐竹筏回到永安当铺内。

永安當

回到当铺的时候已经入夜，"闲逛"一天的景天，自然又被老板一通臭骂，而正当说话时，突然门板被人推倒闯进一位不速之客。此人竟然是重楼，他乃一界魔尊竟然会到这种的小当铺做什么，只见他拿出一把外型很大的剑说是要当，更加奇怪的是这把剑他只当一文钱。突然他走到景天的身旁仔细地观察了一阵，对景天说了一句"你居然沦落到此？"，随后便径直离开了，令景天和赵文昌摸不着头脑。

商人出身的老板对怪异的事情并没有太多的好奇心，骂景天也累了，便吩咐景天收好宝剑，然后赶紧回到屋中休息，景天看天色已晚，但是自己身中的毒药仍然没有发作，于是寻找解药的事情只好明天再说，便也回到房间一头睡下。

深夜，景天起床到门外的墙角小便，不料那宝剑竟然像有了灵性一般跟了出来，吓得景天魂不附体。慌不择路地一阵狂奔，一连跑出好远宝剑都形影不离，慌忙中景天没有看到从对面跑过来的雪见，一下两人又撞了满怀，可怜的景天当场被撞昏过去。清醒后雪见看到撞自己的又是景天不禁生气，一阵拳打脚踢将景天唤醒，好在雪见将毒蒺藜的解药交给景天服下，景天总算安下心来。

可是雪见遭到奸人陷害，已经无法返回唐门，她生性刁蛮也索性要景天当其跟班，随她一同闯荡江湖。景天想想自己在当铺也没有任何作为，到不如与美女相伴闯出一番事业，于是便答应雪见，不过此刻天色已晚，闯荡江湖的事只好明天再说，二人便决定先去逍遥客栈住上一宿。逍遥客栈只要一直走看到一间比较大的屋子进去便是，由于深夜城中所有的房间都会关门上锁，于是客栈便十分好找。花了50两休息过之后，清晨，雪见和景天便一起踏上流亡之路——九龙坡。

九龍坡

回到渝州城西城然后沿正南方向来到九龙坡，九龙坡共分三层，玩家一开始就可以看到有很多木桩这里虽然打不开，但是可以绕过去，从北到西爬到上面的一层，注意一般死路的尽头都会有些好物品，直走到尽头就会看到地面上有很多的小裂缝，同样的道理站在裂缝边上跳过去就可以向南绕，走不了多远就可以看到一个小木屋，小木屋也有两层，正好建在一个悬崖旁，小木屋一层门外有个推箱子的小游戏，注意不用推开所有的箱子只要有一条可以通过的路即可，推开箱子后可以看到一道门，进入门内可得到不少物品。需要注意的是《仙剑Ⅲ》中所有走过的迷宫大多都可以返回，在迷宫中会有一些队员专署能力打开的机关，当有时间的时候再回头去寻找那些机关，就会有很多意外的惊喜。

离开山洞回到小木屋，发现小木屋一层原来有两个出口，一个是通往山洞密道，另外一个就通向外面，从一层另一个门出来后就会看到一个存盘点，继续前进将遇到霹雳堂的弟子，霹雳堂的弟子虽然实力不是很强，但是打败一次后对方又来了增援，无奈我方只有二人难敌众手，雪见正要以死相拼，不料关键时刻景天突然晕倒，两人被双双抓入霹雳堂牢中。

霹靂堂

在牢中，两人想办法如何逃脱这里，雪见表示自己愿意作为人质换取景天离开这里的机会，并让景天在回渝州的竹林处等她，可是景天心里明白雪见自己一个人又怎么能逃离这里。在危难之时二人互诉衷肠，景天表示如果



雪见不来，自己就在渝州的竹林等一辈子，二人好感一下提升，并且萌生特殊感情。

果然，霹雳堂的弟子进来告诉二人，雪见的祖父不肯用五毒珠作为交换人质的条件，留下二人没有利用价值，便想对雪见非礼。这时花楹突然出现，飞在空中引开两个杂兵的注意力，景天的宝剑也自动飞起，斩断了绑住二人的铁链。

接下来自然是连续的恶斗，在这里要连续的打败三场闻声赶来的敌人，战斗的中间因为不能补给所以将比较困难，战斗中玩家要注意随时补血，尽量让景天攻击竖排的敌人，然后雪见给予致命一击，战斗胜利后景天再次晕倒。

宾化城

雪见乘竹筏带景天一起逃走，二人顺流而下来到了宾化城，雪见将景天留在一间小屋中，自己出去打探消息。景天一觉醒来发现不见了雪见的踪影，心中牵挂便出门寻找，宾化城并不十分繁华，但是可以买到很多药材作为补给。一直往南出城门，发现雪见正好站在城门的左边。重新团聚后，景天对自己经常莫名晕倒感到十分不解。这时，霹雳堂的弟子再次出现，首先要打败他们，这里没有任何难点，但是战斗胜利后敌人竟然会变身成为妖魔，本场战斗需要注意不要站成竖列的一排即可，胜利后可以得到"炎宿"。在《仙剑III》中一些武功招式不是通过等级的修炼就可以学到的，很多招式都是通过特殊物品武功秘籍习得，如"炎宿"，使用后就可以研习火系的法术，但是让谁来学就要慎重考虑，因为每个人都有不同的属性，如果招式选择错误，会起到相反的作用。霹雳堂的弟子竟然会变身妖魔令二人感到不解，看来霹雳堂中必然发生了某些变故。此时身上所带药材不多还是逃命要紧，两人来到南面的大渡口准备离开。

大渡口

进入南方大渡口，走没几步，雪见便会喊渴，景天只好取水给她喝，景天离开后雪见突然对他的宝剑产生了兴趣，想拿起景天诡异宝剑的雪见，不料感觉宝剑重得几乎无法拿动，可是景天竟然说宝剑一点重量都没有。景天找水回来，雪见说她思念爷爷想回家，爷爷病得不轻，而同门间却还为争夺掌门之位打得头破血流，对话之中会有选项，正确的选择可以增加与雪见的好感度，同时雪见还提起，原来自己的亲生父母早以双亡，是爷爷一直抚养她长大，所以跟爷爷的感情最好，讲完各自的经历后，二人的感情又进一步。

大渡口的迷宫比较简单，沿着台阶和沟谷一路走到西南来到河边，中间的死路可以拿到物品。来到了渡口，看到石碑上写着：大渡口三个字。二人正准备坐船离开，不料又有霹雳堂的弟子追了上来。此次出现的就是三只妖化的霹雳堂弟子，攻击力超强，本场战斗将是十分困难的，玩家要不停的加血，建议玩家可以先前在大渡口迷宫内多多练级，战斗才会比较轻松，面对源源不断的敌人赶来，雪见和景天终于先后不支晕倒。危急时刻蜀山派弟子徐长卿和其未婚妻紫萱及时出手相救。

長江 長卿船

二人醒来后已经是在徐长卿的船上，景天和雪见自然感谢二人的救命之恩，而长卿对景天那把奇怪的宝剑十分关注，景天便把剑的来历说给长卿听。原来长卿在救景天的时候连自己也几乎拿不动那把宝剑，但景天却可以挥动自如，看来此剑跟景天必有某种神秘的联系。但长卿看出，景天常常晕倒必然是因为在使用此宝剑时不知不觉中过度耗费灵力有关，便决定传蜀山心法给景天，并告之此剑乃是至宝，用于正道即为正，用于邪道即为邪。

从小就对蜀山剑仙充满神往的景天自然分外高兴，景天学习完蜀山的入门心法后就可以到船的头尾分别与徐长卿与紫萱谈话，在船舱中还可以找到雪见。从跟长卿和紫萱的对话中得知，原来二人两情相悦，在一年前长卿看守锁妖塔时天缘巧合而结识，无奈长卿的师傅清微道长却因紫萱是苗人，信奉女娲娘娘而视其为异族妖类，又对二人的关系产生了误解，一怒之下将长卿逐出师门。长卿与紫萱两情不渝，但对蜀山派和恩师又忠心耿耿，二人便决定去蓬莱，找与清微道长交好的蓬莱掌门商风子帮忙说情。

小游戏 [illegible]

[illegible]

镇江

船一直沿长江而下，便来到镇江休息，大家各自去采办需要的事物。在一个山坡的高处看见长卿正和镇江虎距镖局的总镖头方秋豪交谈，获悉蜀山锁妖塔损坏，妖魔逃出，蜀山伤亡惨重，蜀山五长老结成法阵阻止妖魔外逃。景天不禁联想起渝州闹妖怪也是因为锁妖塔损坏的缘故。长卿虽被逐出蜀山派，但念及师恩便想立刻前往蜀山解救危机。

景天又来到虎距镖局内，听说方镖头要押镖进川，雪见便让他代运刚刚买到的"无忧仙果"给爷爷治病，不料镖局不接此差，因为此果无法长途运送，看在长卿面上，方镖头便将此果的炼制方法悉数传授，在这里可以选择一个角色来学习，但是选择的角色也是有选择的，因为制作药材有一个成功率，成功率低就会有失败的情况出现，而最高的成功率是100%，让不同的角色学习，一开始的成功率就会有不同的数值，建议先存盘多试几次。

景天回到码头上船，看到大家都已准备完毕，长卿怀疑锁妖塔的倒塌与镇妖剑丢失有关，长卿想回蜀山去协助师门，便让紫萱带景天等人前往蓬莱，于是众人在此兵分两路各自完成任务。

蓬莱

景天三人继续坐船来到蓬莱码头，在刚刚登上蓬莱岛的地方有一个"四方四象枢"，此机关类似于轮盘赌，只要让指针旋转到合适的位置停下，就可以恢复相应的精力，同时在这里会有女主角的头像变化，如果最后的指针是那个女主角，景天与那位女主角的好感度就会有所提升。

整理好装备后进入蓬莱的迷宫，这里的迷宫并不难，一开始会从迷宫上层开始探索，这里有许多机关盘需要紫萱的特殊能力来解开，这就需要紫萱成为队伍的第一位，可以按键盘上的【Tab】键在不同队员间切换，也可以直接进入队伍顺序管理来调整。走右边的路看到一个大坑跳下去后就可以来到下一层，需要注意下一层的道路上有很多颜色不同的坑，这些坑走过去玩家就会中毒，每走一步都要掉很多的血，于是走这里要注意地板的颜色来区分，在湖泊大厅开启机关后返回上层就能找到出口。

一路在迷宫中到处都可以看到蓬莱弟子的尸体，看来蓬莱已经发生巨变。来到蓬莱御剑堂，居然看见蜀山派的掌门清微道长正在逼问蓬莱掌门商风子几十年前的一些蜀山派旧事，从清微道长说话的口气来看实在奇怪，紫萱一眼识破他并不是真正的清微道长。妖怪也随之现出原形，现出原形的怪物妖力非常强大，众人皆束手无策，正在紧急时刻重楼现身，妖怪虽然厉害，但看见重楼也要仓皇逃走。

景天认出重楼就是那晚来当剑之人，自己手里一直拿着人家来典当的剑使用，感觉十分不好意思，表示要花一文钱买下这把剑。但是重楼对景天使用这把剑似乎有鼓励之意，另外他又和紫萱进行了一番奇怪的对话，似乎他了解紫萱隐藏有某种潜在的力量，但是紫萱并不想改变自己，重楼叹息后离去。再与商风子对最近连续发生的巨变进行商议，锁妖塔的封印为何被解商风子也不太清楚，猜测要重新封印必须寻找五灵封印之法。而紫萱也担心刚才化身清微道长的妖怪邪剑仙会再上蜀山捣乱，准备前往蜀山帮助长卿。

唐家堡

商风子将仙术书"水境"送给紫萱，可以选择一个队员来学习水系法术。再次与商风子对话就可以知道殿外左侧有条秘道可直通海边，众人乘船回到唐家堡。雪见让景天和花楹在码头暂且等待，自己回去看望爷爷，而紫萱则告别二人前往蜀山。

一个时辰以后雪见还没回来，花楹忍不住独自去找雪见，景天又等了一下，最终忍不住担心，也前往唐家堡去。在一个院落里发现唐华正对化身为小女孩在寻找雪见的花楹无礼，古道热肠的景天上前阻止，却并没有认出变身后的花楹（以后的剧情中花楹会以此身份出现很多次，即使不对话也不影响剧情发展，但是每出现这样的支线情节就会提升景天与花楹的好感度，想与花楹结局的玩家就要注意每个城镇中花楹出现的位置）。

景天在唐门中寻找雪见，但是唐门中人大多都在对老帮主的死议论纷纷。来到议事大厅，看到雪见正与几人争吵，原来雪见的爷爷已经在两个月前去世，现在由三叔公拿着掌门令牌代理掌门职位，而众人都怀疑"五毒兽"的丢失与雪见有关，又诬陷她与霹雳堂勾结吞并唐门，雪见爷爷的尸体久久不葬，也是因为尸首已经毒变，新掌门要留下用来炼"三尸三虫"。愤怒的雪见无法争辩夺门而出，景天也赶紧追出。

渝州城

向原来阻挡过景天的门卫询问后得知有一个人正跑往壁山方向，但是一路追去也没见到雪见的踪影。一时无计，景天只好暂回渝州城的当铺去取一些自己收藏的宝贝，从此去寻觅雪见，跟她浪迹江湖。回到渝州，景天担心自己跑掉这么多天，老板不会轻饶，便决定从后门进入。偷偷回到房间后，景天看着自己的众多宝贝左右为难，都想带走却拿不了。突然，赵文昌带着一干伙计听到声响赶到，见景天数日不归又想带公物逃跑，准备好好找他算账，景天苦苦解释"宝剑是有灵性的，是自愿跟着自己的"。但是赵文昌哪里肯信，恰好这时宝剑当场动了起来，将赵文昌一伙吓得屁滚尿流，景天乘乱逃出。

夜半时分，景天也不知该去何处休息，只好来到城里的城隍庙凑合一晚。不料宝剑剑光一闪，竟从剑内出来一位漂亮女孩，女孩自称龙葵，更奇怪的是她见到景天就叫哥哥，看来宝剑一直跟着景天与她不无关系。龙葵对景天十分依恋，没有办法景天只好先去帮龙葵找件衣服穿上再作打算，因为龙葵在宝剑内附身千年，这一出来身上衣服早以破烂。正要出发，龙葵瞬间又变身为邪恶性格，景天抵挡不住，先去当铺找到衣服再说。

小游戏 捉衣

再次从后门进入当铺来到库房内，这里有一个计时的小游戏，类似于盟军敢死队，库房的看守有[illegible]范围，需要躲过他们在限定时间内找到衣服，一旦被发现即要重新来过，时间是190秒。仓库共有大库和小库之分，大库共有4层，在迷宫中共有3个宝箱可以找到衣服，[illegible]不一，也对应着龙葵好感度的提升。如果向和龙葵发展结局就要[illegible]找好衣服。[illegible]龙葵穿上衣服后，龙葵更是一口一个哥哥叫个不停，景天无奈的同时也答应她彼此不再分开，于是带着龙葵一起去找雪见。

渝州西南

乘竹筏来到渝州西南的竹林，正好看见雪见被两个唐门弟子苦苦相逼，要求其交出身后的五毒兽，景天与雪见、龙葵一起联手打退了敌人。原来雪见因为景天曾经说过的一句"永远在竹林等你"而在此等待了两天，不料等来的景天却带了一个美丽的少女。雪见的大小姐脾气和醋劲一起发作，跳着双脚质问景天"这个女人是谁"，可怜景天不知如何回答，龙葵的一句"我是他的妹妹"反而引来更大的误会。这时龙葵又变身为妖媚的一面跟雪见正面交锋。正在不可开交之际，景天终于想起告诉雪见，龙葵是寄宿在宝剑内千年的灵魂，雪见一知道面前的竟然是个女鬼，便立刻安静下来。雪见说爷爷的死因与唐家堡有内奸勾结霹雳堂陷害有关，于是众人商议上霹雳堂总舵所在的九顶山去探查阴谋真相。但是又都不知道怎么走，这时龙葵表示可以用御剑飞行之术载二人前往九顶山。跟雪见又吵闹了一阵，景天与雪见终于登上飞剑上天，龙葵施法在后面飞行相随。不料在飞剑上，小别重逢的雪见和景天有些卿卿我我的举动，龙葵看在眼中，醋在心头，看看也即将到达九顶山上空，便撤了御剑飞行之术，让景天和雪见跌了下去，所幸大家都毫发无伤。

九頂山

进入九顶山内，这个迷宫并不大，共分三层，先到第二层打开机关，放下一条贯通三层的藤条，再回到一层迷宫内攀上三层即可。在九顶山顶，众人遇到一头人面魔兽拦路，人面兽会睡眠攻击，并且有4050的血，所以要十分小心，注意它的全体攻击，打败它后可以得到游戏中的第一块龙精石，此物乃为异宝，专门修复古董使其如新。有了龙精石就可以开启魔剑的养成界面，从此之后可以用废弃的武器来锻炼魔剑，以提升魔剑的能力，学习新的魔剑技。游戏中共有10块龙精石，魔剑也可以进化10次，进化后的魔剑可以有新的终极招式和强大的攻击力，所以一定要注意寻找。

德陽

从山顶的出口直接前往德阳，霹雳堂的总部就在这里。在德阳将会有两个小支线任务。

德阳支线任务1

在一间海棠树后面的屋子里有一位老人和他的孩子，进入房中了解到原来最近屋外的海棠树不知道被谁破坏了，突然屋外的海棠树又动了起来，出屋子遇到雪见和海棠精，原来屋内的老人不久就要离开人世，海棠精一直在帮助老人，如果取得天香续命露，老人的病就会有救，早在蓬莱御剑堂玩家就有机会得到天香续命露，不过如果玩家不小心吃掉的话，在蜀山故道一层也有一个，将续命露拿入屋内，再出屋与海棠精对话，海棠精会教一招"绿波洪霖斩"给雪见，功能是特技吸去敌人精。

德阳支线任务2

在学会御剑飞行后回到德阳，在海棠精斜对面有条路会通到水井，水井旁见到老龚被水鬼缠上，之后帮水鬼送手帕给冯子俊，冯子俊的屋子在海棠精的过去第两间就是了，之后冯子俊发疯后回去水井，景天习得狂魔炼天，特技的能力是使得敌人全乱。

与这里的居民交谈，得知霹雳堂作恶

多端，给民众造成了极大的恐慌。在一个民居边与一个小女孩交谈，得知她的母亲已经去世了，但是小女孩还在坚信母亲会从天上下来拿饼给她吃，景天心生怜悯，便去小女孩子背后的饼摊买了一张饼，谎称是小女孩的母亲带给她的。小女孩也告诉景天霹雳堂的入口在客栈后面的井里，因为她跟哥哥到那里玩耍，哥哥便被霹雳堂的火器烧死了。

在河边可以看到化为人形的花楹在跟一个濒死的霹雳堂弟子交谈，这名弟子因为看不惯霹雳堂的恶行，准备反叛时却被击成重伤。在他那里可以得到金创药的制炼方法，选择让一名队员学习。

在客栈后面果然可以找到一口井。下去后会进入一个小院，推开石桌出现秘密信道，里面就是霹雳堂迷宫了。这个迷宫分为东西两部分，有两个信道连接两边，注意要记住信道的位置，不然视点一旋转就会迷糊。出口在西部，但是要到达迷宫东部开启一个机关，将水放干净后回到西部才会露出出口。在迷宫中有一些毒障机关，需要让雪见来作领队破解。

霹雳堂监牢

进入霹雳堂监牢，竟然意外在这里发现被囚禁的紫萱，景天举剑斩破铁锁将她救出，得知紫萱在上蜀山的途中被霹雳堂堂主捉拿，被缚仙咒囚禁，而且紫萱也在纳闷，为何霹雳堂堂主外形为人，却感觉是半人半妖，且没有妖类的弱点，紫萱又道出邪剑仙变作清微道长，用摄心术迷住徐长卿和一干蜀山弟子，同时霹雳堂又准备趁蜀山危难之际将蜀山派歼灭的事。事态紧急，众人决定立即上蜀山进行救援。在监狱的一角见到原霹雳堂的掌门雷啸天，他被现堂主罗如烈关在这里研发火器。雷啸天误认为景天等人是霹雳堂弟子，会送给大家一些暗器。正准备离开，一只魔灵突然出现，魔灵的攻击力非常强，可以在三回合内秒杀所有队员，但是魔灵的血比较少，于是用最强的武功快速加血可以获得胜利，战后得到了雷系法术书"雷觉"。这时龙葵又变身跟紫萱顶撞起来，景天赶紧带大家离开这里，前往蜀山脚下的安宁村。



安宁村

进入到安宁村后天色已晚，大家找到一个叫黄记车马店的客栈准备住宿，但掌柜却说由于最近安宁村中频繁发生失窃事件，所以不能相信外来人，并以客房已满为由推托，有空房也不租给大家。幸好这时遇上一个叫万玉枝的少妇，当她听说众人要上蜀山便热情地邀请大家去她家里暂住，总算是找到一个落脚的地方了。



得知万玉枝的丈夫卧病在床已经多年，大家不好打扰，便前去客房休息。这时候控制景天自由活动，可以先后与龙葵和雪见交谈，以增加她们的好感度。在院子里找到紫萱，她正在担心长卿的安全。没交谈几句，突然听到万玉枝房里发出异响，凑过去一看，竟然发现万玉枝施法把自己躺在床上的丈夫变成了石头，上前阻拦，与万玉枝交手，对方架不住我方人多，匆匆逃走。

古藤林

为了解开事情的真相，众人紧随万玉枝向村子东北方向追去。村东北是古藤林，此地分为西北、西南、东北、东南4个部分，西北部分主要是花朵机关，靠近后就会被吸进去，并吐至新的地段。很快在第二个存盘点附近找到了万玉枝，打败她后万玉枝恨恨地质问大家为什么要害人性命，众人愕然。这才得知原来万玉枝的丈夫身中剧毒，万玉枝在机缘巧合之下得到了土灵珠和一本土系法术之书，这些年来她每天坚持学习法术为丈夫驱毒，配合土灵珠的作用，才将丈夫的性命维持至今。但不料不久前土灵珠突然神秘失踪，眼见丈夫性命垂危，又被景天等人打扰了自己的施法，丈夫眼见是活不了了。

众人心感歉疚，紫萱猜想是古藤林深处的妖怪盗走了土灵珠，大家决定探索古藤林，找出土灵珠来帮助万玉枝。古藤林第二部分东北部需要在地道中穿行，在尽头处会遇到妖怪"精精"。正是它盗走了土灵珠，打败它可得到"风源"，用于修习风系法术，但是精精本性并不坏，在打败它后大家也就原谅了它，精精告诉大家，土灵珠被古藤林最深处的古藤精从自己手里夺走了，要想拿回还得经历一番波折。

古藤林第三部分东南部需要在河流边找到重量机关，踩上去连接河两边的吊桥，由于这里的路虽然蜿蜒但是只有一条，在旋转视角的时候只要不迷失方向既可，在尽头处的风清台众人遇到古藤老人，老人会考验大家的武功，只要坚持过20回合就可以过关，最好采取防守的策略，要想战胜对方基本不可能。力取不胜，老人有些不服输，他表示要和大家打个赌，他能用观心之术看出大家最珍爱的东西，如果都说对了，大家就要留在这里永远陪他，如果看不出来，他就放大家通过这里。老人分别看出了众人最心爱的东西。但是没看出雪见心中的珍爱，还说她来历不凡。

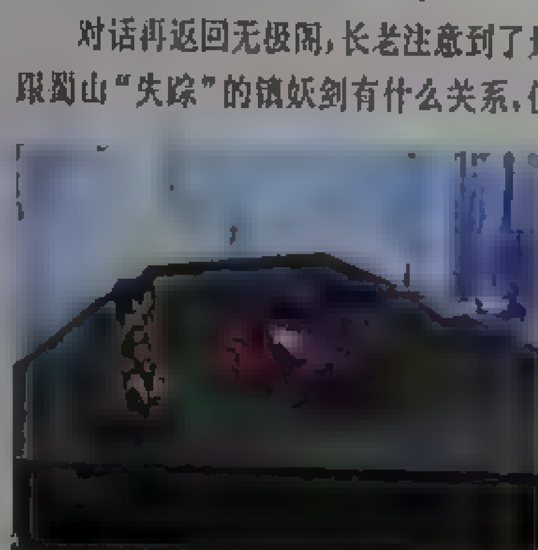
古藤老人遵守承诺，放大家进入古藤林最后一个区域，这里的地势非常简单，沿古藤攀爬前行很快就可以看到存盘点，往前就是古藤精的老巢。古藤精的单人攻击力很强，但是速度很慢，所以可以很轻松的胜利，大家击败了古藤精，土灵珠掉落在地上。景天正要去拾起，罗如烈突然出现，将众人击倒在地，此战为必败，他正要将土灵珠夺走，精精突然闪出，却被一招打倒，精精已经用"飞龙探云手"从他身上盗走了土灵珠。为了报答大家的恩情，精精用自己的性命为代价帮助大家夺回了土灵珠。临死前，精精告诉大家自己乃是侠盗李寒空的弟子，并将"飞龙探云手"传授给景天。

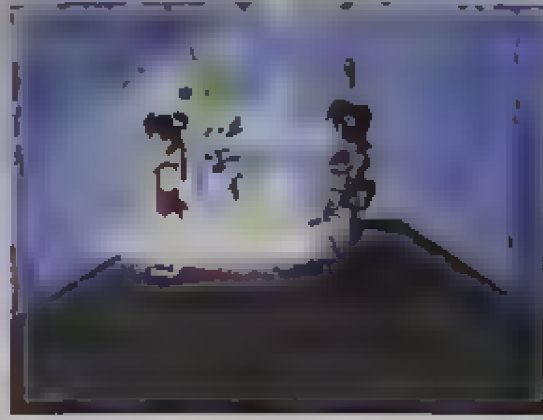
大家埋葬了精精。返回安宁村用土灵珠治愈了万玉枝的丈夫，为了避免妖怪再打宝物的主意，万玉枝将土灵珠与土系法术书"土陷"、龙精石赠给了大家。在离开安宁村之前，在安宁村的角落里可以看到变化为人形的花楹在与鬼吏适辛交谈，这个胖胖的鬼吏因为弄丢了阎王给他的"鬼箓"正在愁眉苦脸中，因为他过于累赘的大肚子挡住了视线，他居然一直没有发现这本书就掉在自己脚下，如果及时告诉他这一点，会增加花楹对景天的好感度。

蜀山故道

接下来离开安宁村前往蜀山故道，终于来到蜀山脚下了。蜀山故道共分两层，下层只要沿着道路反复打开机关，在队伍中要换成龙葵带队去掉路障前进即可。机关之间相互关联，上层需要被4种不同颜色的石条撞中，飞到悬空岛上去开启4个机关，最后一直通往山顶即可。来到蜀山顶上，紫萱让大家先前往无极阁找正在闭关的五大长老出来主持大局，但是守在无极阁前面的两个蜀山弟子却不让大家通过。性急的雪见强行闯进无极阁中，清微道长闻声出来察看，正好撞见景天等人，大家告诉清微道长邪剑仙变作他的形象在蜀山派中迷惑众弟子，目前蜀山已经乱作一团。清微道长本来不信，却正好假清微带着徐长卿冒了出来，两边对峙，孰真孰假不言自明。大怒的清微道长召唤师弟们结阵对付邪剑仙，邪剑仙见势不妙赶紧溜走。

对话再返回无极阁，长老注意到了景天手里的那把魔剑，景天本来担心这把剑跟蜀山"失踪"的镇妖剑有什么关系，但和阳长老却主动表示这把剑并不是镇妖剑，而是镇妖塔中本来被封印的一把魔剑，昔年曾因为祸武林，而被蜀山的前辈封印在锁妖塔中，但是某日锁妖塔顶突然出现一个大洞，这把剑也随之莫名失踪，而且根据和阳长老所说的来推断，真正的镇妖剑其实并未失落，但是蜀山为什么会对外宣称它已经不见了，这当中必有隐情。长老们见眼下的情势已经十分紧张，





便告诉了景天等人关于邪剑仙的来历。

原来五长老很早以前开始修炼一种仙术，修炼的结果是要排除体内所有的邪念，最后五长老也都做到了这一点，但是被排除的邪念无法处置，便统统将其封印到锁妖塔中，不料这邪念竟然在锁妖塔中自行修炼成了人形，并趁锁妖塔发生大变的时候逃了出去，更勾结有野心的霹雳堂为祸武林。五长老告诉大家，若想重新封印锁妖塔，需要集结5颗五灵珠的力量，因为五长老要镇守蜀山，便委派长卿下山去完成这一大任。

离开无极阁，在下山前到一个弟子的居所门前，可以听见里面传来女孩争闹之声，景天以为是雪见，其实里面是龙葵。最好不要选择发声叫雪见的名字，会对龙葵的好感度有影响。等进度条走完之后，直接进入房间内，可以看见龙葵硬要一个蜀山弟子拿天心海棠给她看，这里可以得到天心海棠的炼制之法（百里香+抚心草+无根水，选择一个队员来学习）。

去西侧的悬梯上可以看到长卿，在他那里能再学习一次蜀山的武功心法。去紫萱休息的房间，与紫萱和长卿对话，可以有增加紫萱好感度的机会。最后返回无极阁，得知五长老占卜发现南面有五灵珠出现，于是大家便动身从南面下山。

唐家堡

众人下山后来到唐家堡后门。跟唐门的人对话了解到演武厅内正在举行比武夺帅，以武功决定谁才是唐门的掌门人。来到演武厅前，雪见果然在这里，雪见想要拉着景天进入演武厅去参加比武夺帅，却被守卫拦住，说景天不是唐门的人。雪见便说景天是爷爷给自己定下的未婚夫婿。进入演武厅内，长卿居然早就进来了，雪见跳上台去参加比武，与三叔公唐泰约定只要能通过三战便可获得掌门之位。连胜三场之后，却杀出个唐芷芸，她拿出雪见爷爷写的日记，上面记录了多年前在雪地里捡到雪见的往事，雪见突然知道了事情的真相，一时无法承受打击跑了出去，景天追出却不见了雪见的影子。

到唐家堡东边的一个角落里，看见唐益挟持了花楹，唐益拿到令牌用暗器暗算雪见，景天一把推开雪见，自己却被打成了马蜂窝，花楹从体内吐出五毒珠，借用五毒珠之功效净化了景天身上的毒质。赶回演武厅，果然见到唐益和唐泰已两败俱伤。花楹拿出五毒珠救了众人性命，但五毒珠也因此使用过度而损坏。去上方雪见爷爷的房间里找到正在伤心的雪见，景天表示要为她报仇。大家出门来到河边，长卿已经确定雷州有灵珠存在，大家出发前往雷州。



雷州

来到雷州，大家到客栈去投宿，夜间景天到门口和龙葵谈话，两人怀念过去龙葵粘在景天身边，不料正好被雪见看到，雪见大怒出走。景天赶紧叫上长卿，众人一起出去寻找雪见。夜晚的雷州街头妖怪横行，过了小桥后看见一个叫苍萤的小妖怪缠住花楹不放，打败苍萤可以得到龙精石。长卿想将其抓走封印到锁妖塔中。找不到雪见只好返回客栈，也没有看见雪见回来，想必雪见现在十分安全。与长卿说起雪见之事，却几句话后退出房来，本想找龙葵商议，不料却见龙葵因给哥哥惹了麻烦而自责，正在收拾包袱准备离开，好言劝慰一番，终于让龙葵回心转意。

回去休息一晚，次日起来一个人去找雪见，在城中的临风楼包厢里找到了雪见，她竟然跟一位陌生的年轻公子在一起，景天受不了雪见的脾气只好退了出来。这时年轻公子也跟了出来，原来是这位公子昨夜救了雪见，不过看他一直询问景天和雪见的关系，可见他对雪见的感情并不寻常。景天返回客栈，找长卿说起刚才之事，长卿也十分不解，这时龙葵突然进来，告诉二人她知道雪见的下落，原来公子云霆乃是雷州刺史之子，雪见已经跟他返回了刺史府，为探究竟，三人决定夜探刺史府。

雷州刺史府

来到雷州的刺史府内，这时又要经过一个"盟军"小游戏的考验，本次只要快速的通过，不需要太多的躲避地点，需穿过中间的小桥，绕到庭院的西南角就是云霆的住所，景天和龙葵凑到窗边偷听。雪见竟然答应云霆帮她报仇，就嫁给云霆为妻，可惜云霆不能接触任何女性。这时外面传来异响，大量的妖怪来袭，云霆和雪见、躲在暗处的景天联手迎敌，只要连胜三仗即可击退妖怪。战斗胜利终于劝得雪见回心转意。

长卿看出云霆天生异能的原因是体内有一颗雷灵珠，而且雷州大量的妖怪也是因为雷灵珠而引来，只要拿走灵珠，不仅可以治愈云霆不能接近女性的怪病，还可以让雷州的妖怪离开。于是长卿运功从云霆的体内吸出雷灵珠，灵珠到手，云霆也变成了一个正常人。

时候重楼出现在大家面前，他直言景天曾经也有这样一颗灵珠，而这颗灵珠现在正放在神界。准备好后从传送点进入神魔之井，重楼早已等候在这里。这条路是魔界通往神界的信道，只有拥有实质的身体才能通过，而龙葵只是灵魂，因此重楼便略微施法，让龙葵的身体暂时变成了实体。景天和龙葵发现重楼拥有不可思议的力量，便恳求他让龙葵永久拥有真实的身体。

神魔之井

进入神魔之井，大家被各自分散开，景天与龙葵在一起。二人进入神魔之井迷阵，神魔之井分为正反两面，先在地下的正面开启机关，然后到上层的正面开启机关，进入反面，在反面开启机关后就可以回到地面了。来到地面另一端，从传送点来到神魔之井戌，在这里看到了也被幻觉迷惑的雪见，龙葵用雷打醒了雪见，雪见却失手打坏了景天胸前的龙纹玉佩。下面的区域是神魔之井八面体，这个区域有8个面，一直要走到"甲"面才能找到长卿。长卿同样陷在幻觉中，在他的幻觉中要封印锁妖塔就必须牺牲紫萱，最后长卿也忍痛做出了这样的选择。这时重楼出现，原来这幻觉不过是他在试探长卿而已，重楼怒斥长卿假仁假义，为了所谓的苍生连自己最心爱的人也要牺牲。长卿正在迷茫，聪明的龙葵已经猜出重楼是喜欢上了紫萱，这令重楼有些恼羞成怒，留下一个怪物便扬长而去。好不容易打败了怪物，大家终于进入了神界。



神界

南天门前有个傻傻的卫兵在验证通行令牌。进入神界，跟四面的神仙交谈，可以了解到看守神树的夕瑶仙子最近似乎出了什么事。在西侧的角落里可以看见雪见用力挖地上的玉石，在景天的劝说下两人好感提升。到了南天门出口，又不见了雪见的影子，景天一路找去，终于在下方的角落里看到了雪见，不知为何，雪见突然对进入神界感到恐惧，好象预知到了某件惊人的事实将要发生。二人一起到出口前，与龙葵、长卿汇合，进入南天门内。

神树迷宫，通过这里的要点是通过花托机关上下，树叶与花朵连接着左右不同的区域，途中的障碍需要切换多人来解，木桩障碍要用长卿来打破。先通过一、二层来到第四层，关闭花朵机关后可以返回第二层去拿宝箱中的大量宝物，最后再一次上到六层。到达顶端，前面出现的那个伶仃的身影，正是夕瑶仙子。在听完委婉动人的故事后，夕瑶将"风灵珠"拿出来给了景天，由于她私藏了神果，即将接受天帝的惩罚，天帝派来的神将赶到，3名神将的攻击力很强，玩家在战斗中要小心，夕瑶施法将大家送回了人间。景天等人落在蜀山之上，长卿去找五长老禀报灵珠的事情，而雪见还在伤心，好好安慰她可以增加好感。这时长卿返回告诉大家，在这段时间里蜀山上又发生了变故，众人立刻前往无极阁。



锁妖塔

走到无极阁外间，对话后得知镇妖剑在镇妖塔里，长卿因是蜀山弟子，怕因身份问题被众妖追杀，因此紫萱和景天便决定入内取回镇妖剑。景天走出无极阁，被一旁的雪见叫住，对话后雪见便说要跟着景天进镇妖塔。在长卿房间旁边的高级弟子房间中找到龙葵，对话后龙葵也会跟去。回到无极阁外间，与紫萱对话，选择准备好了，清微便会送大家到镇妖塔中。

众人终于来到镇妖塔顶层，整个镇妖塔共10层，与众人对话后可来到9层。9层是一个旋转的房间，只要到北方一面被打破的墙后，启动那边行的机关，再把其左方不远处的机关也开启。之后再到后方被打破的墙后开启机关，完成后便可利用法阵，到达8层。8层共分两面，西面和东面，要到7层一定要经由8层西面到8层东面，先到8层西，向西北方向走，通过楼梯到上层，经过上层信道，绕至中央[illegible]女的支线任务。

冰晶女的支线任务：

在7层的一个死路前遇到冰晶女，她想让玩家把她情人死亡的证据带来给她，在下面的镇妖塔中可以找到骸骨，但是要返回7层交给冰晶女。该任务可得到大量金钱报酬，建议玩家完成。

7层的迷宫需要改变机关的顺序，下到7层后先向左，然后在拐弯处扳动机关，通过浮板达到对面，再从对面的浮板通过，一直来到第6层，需要利用栏杆的缺口跳到下一层，走近一点可看到景天头上会有箭头，不太困难的，当跳到最下一层，在记录点旁边的法阵可以去到5层。5层有3个机关需要开启，具体的办法是到中央，乘搭左方的浮板，到达岸上后在不远处可开启机关，再次回到中央，乘搭北方的板块，在第3个记录点旁边会找到法阵，便可以到达第4层。4层的两个机关分别在东南方以及南方，当开启这2个机关后，可乘板块到中央，再利用其它板块开启剩余的机关。第4层需按特定的次序开启机关，玩家可以多试几次，因为正确的路只有一个，自己定一个顺序，如先走右边，如果发现是死路再回来走左边，就可以很顺利地通过了。来到第3层，出口虽然在入口时已经可以看到，但是必须绕道而至。当玩家看到第2个记录点时，在左方不远处就是出口了。到达第2层后，启动入口上方的机关，利用机关，使铁索连接两地，而出口就在左上方。终于到1层了，此时只要走向南方，没走几步就会触发剧情，景天使力把镇妖剑取出来，可是也会同时使天妖皇再现！众人立即进入战斗，敌人的攻击力很高，应该用水系的魔法打它，战胜后得到龙精石及镇妖剑，紫萱劝景天快离开这里，紫萱打开塔底的法阵，便可由法阵离开镇妖塔。

从塔底法阵出来后，景天发现龙葵不见了，紫萱便向他解释因龙葵是鬼，所以会被传到更远离镇妖塔的位置，于是建议景天先把镇妖剑交给五长老，再找龙葵。走下楼梯，会遇到蜀山弟子，从对话中得知邪剑仙带领大批妖魔去了无极阁，对话后，再走前几步，会遇到邪剑仙，他要众人把镇妖剑交给他，景天不肯，于是景天便交待雪见把镇妖剑拿给五长老，自己和邪剑仙大战起来。正当雪见想走进无极阁的时候，被邪剑仙打了一掌，景天手执的镇妖剑也被夺去，在清微想阻止的时候，却被邪剑仙刺了一剑，雪见为了保护镇妖剑牺牲了。景天在存放尸体的房间，看着一旁的雪见静静地躺在冰棺中，景天伤心欲绝，想起与雪见曾经度过的日子，走到无极阁左上方会找到龙葵，对话结束后来到长卿房间的门旁找到紫萱，大家都为雪见的死感到遗憾，来到无极阁附近遇到花楹，之后便可到无极阁找长卿，从对话中得知，因为雪见是天界的果实造成的人，并非肉体，所以死后灵魂不会消失，而蛮州的女娲庙可能有线索，需经草海，才能到蛮州的女娲庙。

草海

知道消息后的景天欣喜万分，由无极阁的右方的出口走出去，便会来到草海，草海迷宫需要注意，在迷宫中会有深绿色的区域，这里是水毒，需要大量的赤炎果来解毒，但是玩家可以一直保持一个人带队，如景天，然后让景天装备自动恢复精的道具，这样就可以不用解毒和补血了。草海的迷宫分为上下层，必须经下层的虫洞，到达各区域，草海的出口就在东部，走到一个名叫"[illegible]"的地方。

小游戏 买卖

[illegible]

人物名称	物品	条件
[illegible]	[illegible]	送到，第十一天时获得
[illegible]	[illegible]	送到，第十一天时获得
[illegible]	[illegible]	送到，第十一天时获得
[illegible]	[illegible]	送到，第十一天时获得
[illegible]	[illegible]	送到，第十一天时获得
[illegible]	[illegible]	送到，第十一天时获得
[illegible]	9999文钱 (uncertain)	送到，第二十一天时获得
[illegible]	9999文钱 (uncertain)	送到，第二十一天时获得
[illegible]	[illegible]	送到，第二十一天时获得
[illegible]	[illegible]	[illegible]

只要从原路折回去，大约走过一两个高地后，在另一个高地的藤索攀下去，走到下层，利用那些竹架做成的桥走到右方，走多不远，就会看到出口。

蛮州

来到蛮州，首先要到村口右边的女娲庙，紫萱与这里的一位老婆婆对话，同时在对话中可以大概了解到紫萱的身世和将来的命运。在赌场旁边会找到龙葵，有一人要教给她赌博，身为哥哥的景天自然不同意，可习得"乾坤一掷"。在民居丁中，会找到紫萱，与她对话可以买下竹哨子，知道一些关于蛮州仙人洞的情况。在民居丁的对面，会找到花楹。所有对话都完成后可走到北方出口离开来到仙人洞迷宫。

仙人洞

由北方的出口来到灵山仙人洞1层。先到右下方打开机关，再把左下的机关也打开，走回右上，经左方机关移动的桥梁就可以绕到右下的出口。到达2层后，把在入口左下方不远处的机关也开启，再到右方不远处开启另一个机关，接着，走到右上方，开启机关，再走到右下，把右下的机关也开启。便可绕至地图的下方，利用升起的桥梁到达左上的出口。从2层的出口走出去，便是水都厅；走前几步即会触发剧情。

在水都厅中，银朋妖狐正想率领众妖剿灭蜀山，可是众妖不听其命令，景天突然跳了出去揭穿银狐要与人类作对的阴谋，虽然此战斗其他小怪物不会加入到战斗中，但是银朋妖狐有7000的血，幸好攻击力不是很强，所以战斗胜利后小妖怪都会逃跑，得到龙精石。由左方的出口便可到达3层。在3层中其实不需要开启任何机关便可走到西北的出口，但3层有很多大宝箱，稍微调整机关就可以拿到，建议大家不要错过。

古城镇

从灵山仙人洞的出口出去，便会来到古城镇。走下楼梯没几步，龙葵便会说这里与姜国的王都很相似，从对话可得知他们也许落入"回魂仙梦"之中。在民居丁中可找到紫萱，此时可将在蛮州小孩子那里买来的竹哨子交给男主人，便可习得"玄天异果合成术"。在古董摊贩那里，会找到花楹，如有兽面纹爵，更可换得兽面纹爵真品及得到蟠纹古镜。而龙葵就在古董商右方不远处的树林之中，对话后可得到古铲型币及青铜古剑。需要注意的是古城镇最西面有一块菜地，千万不要踩过去，会损失大量的金钱。所有的对话完成后来到镇长家，看到紫萱正和镇长谈话，对话后，景天便去寻找龙葵，而龙葵其实就在祭坛中。来到祭坛后，镇长便会将众人送返现实。

蜀山

从古城镇回来后，景天似乎被传送到另一个奇怪的地方，这里有龙葵的身影，还能够看到雪见，而当雪见死的一刻，龙葵说好像看到雪见的灵魂，并说如有灵魂，就有可能复活，不过需到酆都鬼城，想办法进入鬼界。

回到蜀山后，紫萱和长卿带来好消息，如果能够进入魔界便可找回雪见的尸体，从而达到让她起死回生的目的，而进入魔界的入口只有酆都的人才知道。对话结束后御剑飞行的功能即将打开。临行前，景天还想再看一次雪见的尸体，尸体就在蜀山后山，高级弟子房间的密道走出去，刚进入房间就看到紫萱和龙葵，对话后，众人决定前往酆都。走出房间，先到东方的桥上，会遇到花楹，与她对话可以得到五毒珠，花楹很有趣的在纸上写出也要一同前往，但是遭到景天的拒绝，花楹愤然离去。

酆都

御剑飞行来到酆都，来到一家算命的摊子前，相士会向景天索取2千文，这时赶忙向龙葵喊"小葵，你不要上当！"，龙葵会出现并运用机智使相士哑口无言。

到民居乙中可找到紫萱，原来这里江家的女主人因为蛊的缘故被困绕很长时间，如果在这里喊道"你不会有事吧？"紫萱就可以学到技能"吸精蛊"。到青阳居对面，在地上可以看到到一个上面写着"阴差"的物体，取了起来后，会有一个长相十分难看的人冲到景天面前，说是这件东西是他的，并且表明他是通往阴间的指路人，只要向他购买离魂汤，就可以到达鬼界找雪见，这个时候会出现不同的选择，选择不同将影响到购买的价格，分别是3万文、2万4千文、2万文。可惜这个人是一个大骗子，但是明知道被骗还是要买。购买结束后去客栈，看到紫萱正和人谈话，从对话中得知只要在子时到城门口便可去鬼界，而今天便是，根本不需要什么离魂汤。就地在旅店花50两休息后，众人来到酆都城外，果然有一个入口，紫萱察看有人躲在一旁，原来是花楹，她突然被吸进鬼界之中，众人迫于无奈只好带她去。

鬼界外围

进入鬼界外围，鬼界外围果然都是各种形状的鬼，虽然外型可怕但是不难对话，邪恶版的龙葵与小鬼对话知道雪见被这里的一个人抓走了，赶忙来到他家，原来就是酆都骗大家的那个人。果然雪见被他抓到2楼，景天赶忙将雪见身上的绳子解开，但是景天的不信任使得雪见十分的愤怒，景天随雪见夺门而出，走到中央上方的桥上就会看到雪见，雪见正打算投入轮回井中，龙葵赶忙把雪见救了出来，虽然雪见的情绪得到好转，但是从对话中得知有一个可能是紫萱的人走进了熔岩地狱。众人便前往熔岩地狱找回紫萱。

熔岩地狱

成功救出雪见后就要想办法离开鬼界，虽然这里是阎王的管辖范围，但是阎王一直发愁那个长期与自己作对的鬼王，鬼王占据着熔岩地狱。于是众人来到来到熔岩地狱，这里一共分为4层，第一层很好走，但是到了第二层就要往返前进，通过数量众多的台阶，实际通往火鬼殿的路只有一条。

火鬼殿

进入火鬼殿内就可以看到存盘点，上台阶就可以看到火鬼王，不由分说只有战斗，火鬼王的攻击力很强，而且有16780的血，在战斗中尽量使用水系的魔法效果将比较明显，每个回合都要安排一名队员补血，战斗胜利后可以得到龙精石及火灵珠，消灭火鬼王后就可以由一旁的法阵返回鬼界外围。

黄泉路

来到鬼界外围向右方走，便可到达黄泉路，黄泉路是由9个相似的迷宫组成，只要认准了一个顺序走，建议先都走左边，然后到了7层的死路回去再走右边，就可以到达9层，或者在3层的时候走南边的路就可以直接到9层。需要注意每层都会有很多的好物品建议不要错过，在黄泉路右下方会看到两名镇守在这里的小妖怪，两个妖怪的血分别是8500和10000，战斗中要小心应对。从黄泉路出来便由回到了蜀山。

蜀山

经过千辛万苦终于找回雪见的灵魂，大家兴奋地赶忙让雪见灵魂快点回到身体，经高级弟子房间 去到存放尸体房间，却发现原本存放雪见尸体的冰棺现在是空空如也。景天赶忙带众人来到无极阁前向长卿询问雪见肉身的事情，从对话中得知邪剑仙假装进攻锁妖塔，却偷偷盗走雪见的肉身，而邪剑仙的目的是想将雪见的肉身占为己用。据蜀山弟子回报邪剑仙有可能就在西北的雪山，于是景天等人便前往西北的雪山收回肉身。

雪岭镇

众人前去寻找雪见的尸体，先要到雪岭镇，这里冰雪覆盖，多以猎户为生，在风雪留客的大厅中可找到花楹，她正在与老板娘谈话，从对话中可得知因老板娘原本一代名厨，因为与其丈夫产生误会，丈夫带着女儿出走，至今下落不明。与她对话后来到民居戊前，会听到花楹与屋内的人谈话，进入屋内，得知此人便是风雪留客老板娘的丈夫，出现对话劝说"俗话说一夜夫妻百夜恩"。就可以让这对夫妇破镜重圆。在猎户家左方可找到紫萱，她正在和一只毒菌谈话，此时出现对话喊道"紫萱姊"，可以增加跟紫萱的好感度。所有对话结束后就可以从雪岭镇的另外一个出口到达冰风谷迷宫。

冰风谷

来到冰风谷东部就可以看到记录点，向前走几步就会触发剧情。因景天和紫萱受不了冰风谷的寒冷，于是龙葵便说可以御剑滑雪来快速通过。进入滑雪小游戏。

小游戏 滑雪

在滑雪小游戏中玩家会自动前进，在行进中需按右键以跳过障碍物或拿取空中的宝物，中途被火雪球击中时须不停按左键加快，若在游戏中失败，中途取得的宝物一概不作计算，所以玩家可以多存档尝试几次，但是无论完成与否都不会影响剧情发展。

滑雪后的景天兴奋得又叫又跳，却不小心造成雪崩。紫萱和景天掉下悬崖，龙葵立即抓着景天的手，想拉景天上来，可是却被景天拖了下去，慢慢的景天和龙葵在悬崖底苏醒，景天明显感觉到龙葵拉自己的时候拥有的肉身，并且身边的血迹也表明龙葵曾经受过伤，两人的感情因为这些事情更加深入了一层。向前再走一些就可以找到花楹。继续向右上方走，会找到紫萱，发现紫萱扭伤了脚，一番对话后大家进入冰风谷迷宫。

冰风谷迷宫分为东、西两个部分，而且走此迷宫没有诀窍，只要将冰梁上的路全走过一遍，震落的雪就可以打开到西面的路，在西面迷宫的尽头就可以看到邪剑仙。此时他正在施法，景天用自己吸引邪剑仙的注意力，然后让雪见快速跑到尸体上复活，正当雪见进入自己的身体后，因雪见发出声音，被邪剑仙发现了，万分惊



怒的邪剑仙与众人战斗，本场战斗将会异常艰苦，因为邪剑仙的血量超高而且攻击力很强，应当用水系法术多攻击，而且敌人的攻击方式是竖排的，于是战斗前尽量将队员分散站开。当战斗至某一时间便会自动结束。正当邪剑仙想杀紫萱的时候，重楼再次忽然出现，并化解了邪剑仙的法术攻击，邪剑仙愤怒地离去，重楼为紫萱和龙葵疗伤，并且教给景天招式“倾国银弹波”。

重楼刚刚离去，当众人靠近放着雪见肉身的地方时触发剧情，罗如烈出现，敌人是雷属性，并且拥有15000的血，不同的是他的攻击方式是横排的，而且攻击力非常强，玩家只有苦战，战斗胜利后罗如烈竟变成怪物，众人再次进入战斗，而这次的战斗，敌人的血竟然有21000之多，建议使用软骨浆对付他，再次战胜后，罗如烈竟然继续变形态，当众人不知所措的时候，花楹将他撞下冰河之中。在众人对话后，决定回到蜀山找长卿。

蜀山

来到无极阁外间，长卿为大家的成绩感到高兴，因长卿觉得先找灵珠比较重要，所以要众人先去安溪调查，而且安溪最近潮水有异常而且经常有怪物出没。

安溪

来到安溪，这里是海边城市。在民居丁对面的房子后方，可找到雪见和花楹，此时出现选择“慢住手”，对话后更可以得到“青瓷薰炉真品和5400文钱”。在民居戊旁边可找到紫萱，她就站在一个坟墓前面。在南方的海边可找到龙葵，她想到海上的小岸，只要用御剑飞行便可到达，景天便说可以带她去，此时，雪见和紫萱走了过来，于是景天决定大家一起到那里。最后来到海岸旁的一所小房子后偷听到原来海底有迷宫的秘密，听完后就可以前往海底城迷宫。

海底城

海底城迷宫共分5层，第三层是是一个旋转迷宫，只要打开四个角的机关就可以过去，而第五层是要靠浮板通过，在尽头原来住在这里的是曾经从天界逃下的一名女子和魔界的一名男子，景天刚刚看到二人，二人以为大家是天界派来追杀的人，首先要进入战斗，两个人都是13000的血，应该多用雷系的魔法打他们。

原来二人本来神魔对立，但是却心生情意逃至此地，因此处的水下火山快要爆发，两人为救神州的人民，甘愿以城镇压住火山保护万民安全，但是此举会让天界派兵捉拿他们。果然天兵到来，战斗再所难免，本场战斗敌人共有14000的血，如果玩家这个时候没有达到50级，战斗将会比较困难，所以在前面练级将非常重要。战斗结束后得到圣灵珠和龙精石，百姓的安全也得到了保证。战斗结束后从海底城后面的一个传送点回到安溪城。

安溪城

从海底城回到安溪后，由客栈旁边的楼梯走上去，右边会有一间上了锁的民居，在这间民居后方会看到有两个人在幽会，从两人的对话中得知剑冢的魔炉之火再度燃起。正当景天疑惑什么是剑冢时，雪见从后方叫住景天，景天吓了一跳，雪见则责怪景天江湖历练太少，偷听也不躲藏一下，经雪见的一骂，景天再听下去时，那两人的对话内容已经换了话题，雪见随后便走开了。

听完两人的对话后，便可走到安溪的入口，此时，雪见、龙葵和紫萱会喊住景天，正当紫萱在说剑冢的事可能没这么简单时，一名蜀山弟子走了过来，并说蜀山上上下下也在找景天等人，从对话中可得知邪剑仙想打造一把属于自己的剑，靠着掌史下令弟子寻找剑冢，以备重新炼剑，蜀山弟子为长卿传话，要景天等人前往剑冢相助。

剑冢

完比，五灵珠都已经找全，回到蜀山，长卿说曾经的古代遗迹中出现了剑冢，而邪剑仙已经拿镇妖剑前往，众人只好追随过去。御剑飞行的人地图右边有一把剑的就是剑冢，来到剑冢迷宫，这里分为上下两层，下层分为东西两个部分，入口在东部，但是需要绕过去才能达到出口。

在迷宫中龙葵竟然认出了这里原来曾经是姜国的遗迹，这里便是她母后召集民间手巧之人，在这里制作给齐国的绣品，可是在快要完成的时候，龙葵的母后却因过度劳累而死去。齐国因绣品未能完成，所以也不再对姜国有任何军事援助，姜国便在短短的时间内被攻陷了。

继续向东边走，会遇到邪剑仙。邪剑仙便用姜国皇室密传的“蚀筋销骨散”对付景天等人，大家全都身负重伤，邪剑仙并以一记法术将景天打到墙角，再以魔剑及镇妖剑的力量铸造属于自己的剑，剑已铸成，邪剑仙便将镇妖剑刺入景天的胸膛，之后，邪剑仙转身离去。

这时，出现最感人的剧情，因为游戏中共有4位女主角，雪见、龙葵、花楹和紫萱，完美的结局是要求雪见和龙葵的好感度相近，而如果此时花楹的好感度比前面两人的好感度都高，那么将会出现邪剑仙将景天打伤，然后让玩家选择是牺牲雪见还是龙葵的剧情，如果与花楹一般就不会出现选择，而花楹的结局只到蜀山大战后结束，玩家不会再打新仙界。



待众人醒来，紫萱查看景天的伤势后，发现景天的时候已经不多了。此时邪恶版的龙葵走了出来，说雪见的心是神树之实，可以帮助景天，雪见便欲以自身性命救景天，就在此时，善良的龙葵出现，说可以将自己千年的修为给了景天，这样不但可以救回景天，更可以修复一把剑。

玩家自由的选择，无论选择谁都会影响到剧情，如果选择修复魔剑的话，雪见则会以神树之实来救回景天，将会出现龙葵结局、完美结局、花楹结局。如果选择镇妖剑的话，龙葵将千年的修为给了景天后便会去转生，将会出现雪见结局、完美结局、紫萱结局。

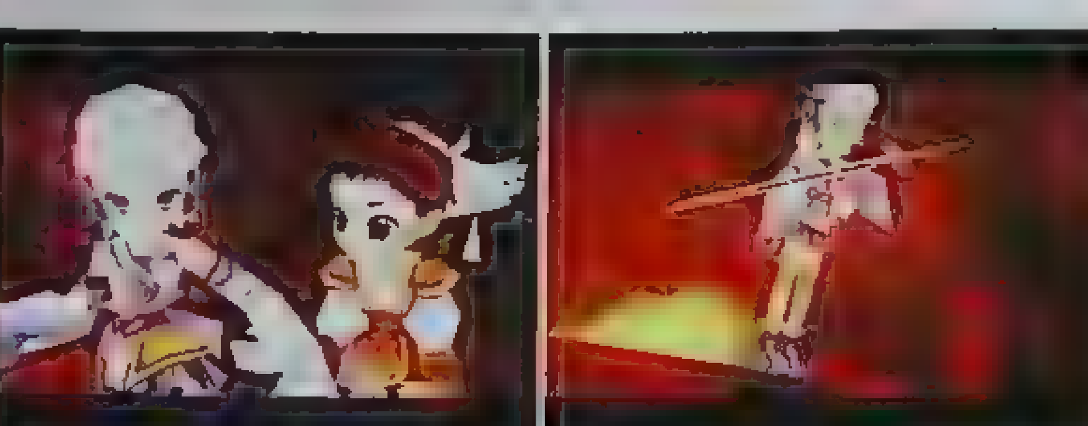
在景天醒来后，邪剑仙即将进攻蜀山，大家马上赶回。

蜀山

与邪剑仙战斗后，众人回到蜀山，而此时的邪剑仙已经带领众多的妖魔围攻锁妖塔。从无极阁外间对面的通道走到锁妖塔门外，五长老因为长期施放法术已经弱不禁风，只有靠众人与邪剑仙的战斗。战斗比较艰苦，玩家等级在60级左右打起来相对比较容易。

战斗胜利后邪剑仙进入五长老的体内，再次进入战斗，本场战斗将会出现4名敌人，分别是两个10000血，一个14000血和一个15000血，应该集中攻击一个人。战斗胜利后，邪剑仙将长老的力量合为一体，战斗又将开始，本次邪剑仙将有25000的血，攻击力超强，玩家只有用上前面所有的药材进行最后的对决。战斗胜利后邪剑仙消失了，可是四长老也因伤势太重而死去，长老在临死前委任长卿为下任掌门。此时，锁妖塔剧烈震荡，紫萱将自身的法力给了长卿，并告诉长卿水灵珠就在她体内，她要牺牲自己去封印锁妖塔。





结局

结局1：与紫萱的结局

若景天对紫萱的好感度最高的话，又是选择镇妖剑的话，重楼便会出现把紫萱救了出来，并以自身的法力封印锁妖塔。

结局2：与花楹的结局

若花楹的好感度高，而选剑的时候是选魔剑。战斗胜利后重楼出现，他与景天相约比武，蜀山脚下的景天正在练剑，突然花楹从树后出现，并且追问世间的真爱是什么，最后景天和花楹手拉手消失于乱世中。

玩家出现的若不是紫萱结局的话，那么紫萱便会牺牲自己封印锁妖塔，重楼突然出现，原来他竟然与紫萱有有过一段感情纠葛，重楼发现紫萱牺牲后，竟要毁了蜀山和锁妖塔，景天阻止，说这是紫萱牺牲性命也要封印的地方，雪见和龙葵在此时想走到景天身旁，可是却被重楼抓住，重楼并要景天到新仙界和他决斗。

新仙界：

使用御剑飞行来到蜀山右上方的新仙界。一进入新仙界1层，可看到雪见和龙葵被困住了，景天想救她们出来，可却不能成功救出，为了救出雪见和龙葵，景天只好去找重楼。

新仙界的迷宫并不难，这里共有三层，因为地形交错，其中第二层比较复杂，很有层次感，1层的出口就在东北方。2层比较麻烦，先由北方的楼梯走上去到上层，一直走到上层的尽头，便会看到有一条藤索，利用藤索攀到下层，又再利用一旁的另一条藤索攀到一个浮台上，注意要记录，这时只要一直向东走就可以走到新仙界3层了。

来到新仙界3层，这里要记录，向前走就会看到重楼，景天本想要重楼放人，可重楼坚持要和他决斗，并说他们的较量必会伤及仙界，更何况是人，而在他的结界之中反而是最安全的。于是景天只有和重楼再次决斗。

重楼的实力果然非常强，开始重楼的血是25000，当打完他一次后会变身，血增加到35000，而且会使用一些超强的魔法，由于参加战斗的只有景天一人，所以战斗中要格外小心。但是好在本场战斗不是绝对需要胜利的。战斗如果失败，在游戏的前面选择留下哪把剑，结局就会跟谁，所以如果战斗失败就会出现雪见和龙葵的结局其中之一。

结局3：与雪见的结局

景天到处寻找雪见，最后在一个村庄内找到，两人决定长相厮守。

结局4：与龙葵的结局

邪恶的龙葵在鼓励善良的龙葵之后离开了景天，去找寻自己所爱。然而在一家客栈内景天再次遇到了龙葵。

如果能够顺利地战胜重楼就会出现完美大结局。

结局5：完美大结局

在蜀山的战斗胜利后重楼会出现，他将龙葵的善良与邪恶分开，并且带走了所有的女主角，相约与景天比武，景天经过修炼最终来到重楼所在的新仙界，在最终将会遇到重楼，二人进行最终的大比武，如果战斗胜利就会救出所有的女主角，景天自己开了一家当铺，与所有的女主角逍遥快活地生活在一起。■

《仙剑III》魔剑融合系统心得

在《仙剑III》中主人公景天在游戏初期就会得到最佳武器魔剑，但是这个魔剑并不具有最强的攻击力，而在游戏后期将会得到龙精石，魔剑所需的龙精石总共十颗，其中九颗都是打魔王或剧情取得，只有一颗是在游戏玩至冰风谷寻找雷电肉身的时候，藏在一座冰桥底下。

魔剑的融合有两大标准，一个是同步率，一个是攻击力，取得龙精石后可以将先前得到的道具与魔剑融合，最高攻击力320，同步率最高20，一般的武器攻击力都能够达到20至25，所以附带的武器不要多，一至二样即可，如果同步率下降的话，只要再找一些吉值低的防具将它补回来即可。至于武器技，只要将同一个属性的阴阳两面皆净化后，其武器技就会升级，总共分5次，一开始是攻击力100不计防御，接着是150，再来是300，然后是450、600最后一个是900，即为最终净化，此时属性也会跟着净化所选的属性来改变，所以如果希望最后魔剑可以搭配景天的仙术的话，建议是将风属性的阴阳两面留在最后净化，或是二者其一留在最后，这样不仅不会浪费龙精石，还可以得到最强的攻击力。

魔剑共有五种属性，分别是水、火、雷、风、土，魔剑剑技合成资料

属性配合	招式名称
水	凝寒刃
水＋火	冰火封神
水＋雷	幻水惊雷
水＋风	风水流转
水＋土	阴水飞坠
火	燎天火
火＋水	冰火封神
火＋雷	剑气燃雷
火＋风	火舞风云
火＋土	地火惊天
雷	惊魂雷
雷＋水	幻水惊雷
雷＋火	剑气燃雷
雷＋风	剑斥风雷
雷＋土	地火唤月

属性配合	招式名称
风	乱刃风
风＋水	风水流转
风＋火	火舞风云
风＋雷	剑斥风雷
风＋土	风刃裂地
土	裂地炎
土＋水	阴水飞坠
土＋火	地火惊天
土＋风	地火唤月
土＋雷	风刃裂地
水＋火＋风＋雷＋土	天地元灵斩
风雷火	魂光诛仙斩
水火	乱影降魔剑
水土	万灵还神光
雷火土	三才破魔阵
风雷水土	极咒逆阴阳
风雷火土	旋光吞日月
风水火土	剑气逆乾坤

其它都是残影剑

仙剑奇侠传三

无冬之夜：古城阴影

详尽任务攻略

SHADOWS of UNDRENTIDE

文／英俊大狼

因为这部《古城阴影》是《无冬之夜》的一部资料包，不管在游戏的操作方面还是角色的设定方面与前作都是一样的，所以这里我将跳过对这部分的解释，直接进入对游戏任务攻略部分。我会尽可能详细地把每个任务都讲清楚，但是有问题的朋友可以发信给我，我的信箱 [illegible] .

第一幕 CHAPTER 1

●小山之西（Hilltop West）
北：Drogan 的屋子（Drogan's House）
西：Drogan 的谷仓（Drogan's Barn）
南：草药医生（Herbalist），铁匠（Smithy），
城镇大厅（Community Hall），酒馆（tavern）
东：通往小山之东（Hilltop East）的城门

好吧，我们的故事开始了，你现在是男巫 Drogan 的一个徒弟。一开始你身处他的房子二楼，你的房间中。从箱子中找出装备，不要忘记穿上 Mystra's ring，它能将你传送回房间（还记得《无冬之夜》中的传送石么？效果一样），但是，在你没得到 focus Crystal 时，传送是无效的。出房间，找 Drogan 的其他三个徒弟 Doma、Xanos 和 Mahata 谈话，然后在这层其他房间中寻找道具，并且使用戒指把自己传送到 Drogan 那里。在一层你发现一些名叫 kobolds 的小怪兽已经冲进了房子，袭击并击倒了 Drogan，和他们来一场遭遇战吧！那些小东西明白什么叫作勇士之后，他们逃跑了，之后和所有的幸存者谈话，现在屋子还有两个人值得注明，你可以召唤他们：Xanos


小山之西-Hilltop West

（Sorcerer 或是 barbarian）和 Doma（rogue 或是 cleric）。

直找到 Drogan 的实验室，但那里的陷阱阻挡着你的去路……和 Drogan 的老友 Rust 大话，他告诉你那些 kobolds 从实验室偷走了一些东西，如果你想从实验室中得到一些道具，必须先正确的回答 Rust 的三个问题：Children's riddle（正确的答案 yes），Prisoner's riddle（正确的答案是 I will be hanged）和 Wizard's riddle（正确的答案是 6 wizards）。很简单，不是么？好了，现在你已经得到到楼上 Drogan 房间的钥匙了。到那里，注意那张炼金术士桌，在那里你可以为传送戒指制作一个 focus crystal。你只要有一块 quartz crystal 和以下任意两个宝石：phenalope、aventurine、fluorspar 或是 amethyst。把它们放进容器就可以造出一块 focus crystal。当然这里还可以合成其他别的东西，只是需要不同的物品罢了。好了，现在可以离开房子开始真正的冒险了。

主线任务：失落的秘宝（The Missing Artifacts）

原因：那些 kobolds 在袭击 Drogan 房子时从实验室将一些古物偷走了，你需要将他们全部都找回来。

难度等级：困难

解决方法：察看第一章节的其他主线任务来寻找这四个秘宝。

特殊任务：妙手回春（The Cure for Drogan）

原因：Drogan 被毒伤了，必须救治他。

难度等级：简单

解决方法：先到草药医生 Farghan 那里，和他谈谈关于治疗 Drogan 的问题。他将给你一些关于毒药配剂的指南。然后再去酒馆，并且杀光那里厨房中的全部 Kobolds，拿走厨房中的 helmthorn 浆果，然后去找 Drogan。这样他就可以被治愈了，但仍然十分虚弱。

支线任务：

1、厨房里的小鬼（Kobolds in the kitchen）

原因：kobolds 被困在厨房中，把当地的厨子当作人质，它们的头儿想逃脱，但是却被 Lodar 围困了起来。

难度等级：简单－普通

解决方法：这个任务有好几种解决方法。你可以劝说 Lodar 和他的暴躁家伙让那些 Kobolds 离开，也可以说服 Hurc 释放厨子以避免无谓的流血。你可以说服 Hurc 让你充当人质，然后杀死那些 Kobolds。当然，你也可以先骗过 Hurc，然后再杀死那些 Kobolds（一种十分混乱的办法，不是么）。再不然，你直接杀死 Lodar 和 Hurc 算了！

2、预言家（Excess of Prophet）

原因：小镇中有个叫 piper 的狂热传教士，专门利用他的那些小故事让人感到恐惧，你的任务就是让他离去。

难度等级：非常简单

解决方法：在城镇大厅（Community Hall）附近和 Piper 交谈，说服他离开小镇。或者是直接杀了这个烦人的家伙，然后去找 Hanah。

●小山之东（Hilltop East）
中心：半身人的大篷车（halfling caravans）
北：老农场（old farm）
南：往小山山麓（Hilltop Foothills）的通路
东南：Blakes 的屋子（Blakes House）

支线任务：

1、寻找纸牌（Not playing with a full deck）

原因：一群 Kobolds 袭击了大篷车队，偷走了一些货物。你必须找到对半身人首领 Daschnaya 十分重要的纸牌（The deck of cards）。先和大篷车附近 Daschnaya 的助手 katrana 谈话得到此次任务。

难度等级：普通

解决方法：先去北面的老农场，杀死农场地下室中所有的 Kobolds，并在地下室中找出那副能够预见未来的纸牌。回大篷车那里去找 Katrana，得到一把能够打开大篷车的钥匙，进入大篷车去找 Daschnaya 要赏钱吧！

小山之东-Hilltop East

2、巫师的家园（Thayvian Enclave）

原因：巫师 Szaren 是红色巫师派系中很有代表性的一位，他想要在这附近建立自己的家园，但需要得到这里领导者的许可。

难度等级：非常简单

解决方法：先和巫师 Szaren 谈话得到任务，然后回城镇大厅向 Hanah 讲述缘由。你可以劝说她给出许可，或者是让 Szaren 离开，因为红色巫师大多都是会给人们带来不幸的。然后回去找 Szaren，告诉他结果。假如你带给他的消息是可以允许他在此建立家园，那么稍后你就可以在小山之西（Hilltop West）的一个房间中找到他，并且可以买一些物品。

3、拯救家人（Rescue my family）

原因：在 Blake 的房子附近遇见 Nora Blake，她向你求救，说是有一群 kobolds 在她的家里面，她请求你去拯救她的家人。

难度等级：非常简单

解决方法：进入 Blake 家，杀死一楼的所有 kobolds，你发现已倒在血泊中的 Adam Blake 的尸体。然后上楼，先和二楼的 kobolds 谈话，劝说它让它将 Nora Blake 的孩子交出来，或者是把孩子从它们那里抢回来。你也可以让它们离去。然后去找 Nora Blake，告诉她这好坏参半的消息。

●小山山麓（Hilltop Foothills）
东南：到小山之东（Hilltop East）
东：到精灵地穴（Elven Crypt）
南：到 Blumberg
东北：Hurst 的农庄（Hurst Farmhold）
北：底层山脉（Nether mountains）
西北：Rumgaut 的山洞（Rumgaut's cave）

在你进入精灵地穴（Elven Crypt）之前先和地穴附近的精灵射手 Fenran 谈话。在小山之东（Hilltop East）的出口处有一只受伤的棕熊，你可以治愈它。好了，现在进入 Elven crypt 吧！

主线任务：失落的秘宝之一：木乃伊之手（The Missing Artifacts: The Mummified hand）

原因：木乃伊之手是被偷走的四件秘宝之一，而且你必须找到它。

难度等级：普通

解决方法：进入地穴，在第一层向北走，在一个十字路口处的西方有一座雕像，在那里祈祷来让自己得到治愈，并且可以得到一些技能点。在东面有一个被锁起来的门，你稍后可以打开。现在起身前往地穴更深的地方吧！

小山山麓-Hilltop Foothills

在地穴西南方的一个坟墓中，有一个叫做 Nilmater 鬼魂，跟他交谈，他就可以给你一些支线任务，完成这些任务会对你的冒险有很大帮助。然后打碎北面那些堵在路上的箱子并且一直往北走，在墓穴里面探险直到你找到一个有很多 kobolds 的房间，里面还有它们的头儿 Urko。这里有一个可以让你轻易杀死所有 kobolds 的小窍门。你可以说服 Urko 把木乃伊之手（mummy hand）交出来，但是你必须有较高的说服力（这的确挺难的）。另外一个办法就是在完成 Nilmater 交给你的关于蜘蛛的支线任务之后，你必须先找到在坟墓东南方向的一道密门（就在 Urko 的房间旁边），然后进入密室。在密室中你找到了一个箱子和一个拉杆，你可以先在箱子中找到一些面具，把它给自己和你的佣兵都装备上，然后拉下拉杆。回去有 kobolds 的房间，你将看到在门口附近的地上有一个金属盘子，踩下它来激活机关并且杀死所有的 kobolds。之后你就可以在它们的尸体上面找那个被偷走的 mummy hand 了，现在退出地穴。

支线任务：

1、横行的蜘蛛（Spiders infestation）

原因：Nilmater 想要赶走坟墓西面的那些让他讨厌的蜘蛛。

难度等级：非常简单

解决方法：去坟墓西面，在那里的一房间中你会找到一大群蜘蛛，杀死它们，并毁掉它们产在坟墓中的卵，然后去找 Nilmater 完成任务。

2、遗失的宝剑（The Lost Sword）

原因：在坟墓的背面，你会找到一个鬼魂，他告诉你有个强盗偷走了他的一把远古时代的剑，他请求你帮他找回那把剑。

难度等级：简单

解决方法：在坟墓中的中间（进入坟墓东面的通道那里），你会找到一具尸体，小心他身边的陷阱并在他身上找到一把古剑，拿回去找那个鬼魂完成任务，他会给你一些道具来感谢你哦。

3、精灵的试炼（The Elven Test）

原因：在你完成 Nilmater 的清除蜘蛛任务之后再与他交谈，他会给你一把钥匙让你来接受测试，只有勇敢并且头脑灵活的冒险者才能通过测试得到一件魔法披风。

难度等级：简单

解决方法：带着钥匙前往地穴的入口处，打开那里东面的那扇被锁着的大门，你将看到在房子的中间有一个石台发出数条红色的射线和电波。那个石台所在的地面被划分成为一个一个的小方块，有些小方块是安全的，但是有些是陷阱，所以你必须先搞清楚哪些是你能够站的。好吧！告诉你，那些有红色光线的方块都是安全的，而有电射线的都是陷阱。该做什么不用我说了吧？拿走那件披风！可是在你走之后你会发现红色的射线都消失了，你能原路返回么？我是记不住，所以我走北面那些没有地砖的地方！阴险吧？

除了精灵地穴（Elven Crypt）以外，在小山山麓（Hilltop Foothills）还有一些其他地方的任务需要完成。

主线任务：失落的秘宝之二：塔之雕像（The missing artifacts: The tower statue）

原因：塔之雕像（The tower statue）是丢失的四件必须找回的古物之一，而在 High Forest 附近的 kobolds 逃兵 Deekin 拥有它，你不可能靠杀死他来得到 The tower statue，所以你就必须帮助他。他想要摆脱它的主人 Tymofarrar——一条巨龙的控制，这条龙就在底层山脉（Nether mountains）附近的一个山洞中，并且有这一大群 kobolds 簇拥着。

难度等级：困难

解决方法：这不是只做一件事就能解决的，很难啊！你必须先完成底层山脉（Nether mountains）和森林地带（High Forest）的一些支线任务才能行！所以你现在就必须先前往这两个地方先完成那些支线任务，不分先后顺序，不过我建议你先去底层山脉（Nether mountains）。

■支线任务

1、寻找号角(Horn of the Shadow Hart)

原因:精灵射手 Fenran 想要得到一只 Shadow Hart 号角(the horn of mysterious beast Shadow Hart)。

难度等级:困难

解决方法:我在一个夜里,于西边的[illegible]找到了 Shadow Hart 的踪迹(它是一只穿山甲),可是我却无法找到这个家伙(我的角色的搜索能力 Spot skill 比较低),你需要提升自己角色的[illegible],找到这个家伙,然后杀死它来完成任务。

2、食人怪也需要妻(Rungut need wife)

到 Hurst 的农场和农场主 Nathan Hurst 谈话后得知,他的妻子被当地的一个凶猛的食人怪 Rungut 绑架了,他想请你帮他找回妻子。

难度等级:简单—普通—困难

解决方法:先去 Rungut 的洞穴,同他谈谈关于 Nathan 妻子的事情,可以劝说它放出 Nathan 的妻子(劝说的[illegible])。你可以杀死 Rungut,但是他确实是一个很难对付的角色,不过经验值[illegible]……不过天无绝人之路,我们还有别的方法!首先你先劝说让 Rungut 和那个女人谈话,然后你就可以同那个可怜的女性谈话了,说完之后,你可以和 Rungut 喝喝小酒谈谈心了,[illegible]把那个家伙倒下(这期间你必须使诈,因为 Rungut 可是海量呢)。另外一种方法就是先退出洞穴然后再回去,你会发现 Rungut 已经睡着了,使用 move silently 这项技能从他身上偷走牢房钥匙。要不然,你觉得以上那些都太难了,你可以这么做:在和 Rungut 喝酒时你故意输掉!之后你将和 Nathan 的妻子一同被关在牢房里面,杀死里面的老鼠,你会发现一条隐蔽的通道可以带领你们逃离险境,之后去找 Nathan 领赏吧!

●底层山脉(Nether mountains)
南: 到小山山麓(Hilltop Foothills)
西北:山洞入口(里面有一些兽人)
东北:小鬼洞穴(Kobolds Cave)

这里有一只灰熊,rangers 或者是 druids 可以与它交流,这会对你的冒险有很大帮助,因为它的攻击力实在是很高!

■主线任务:失落的秘宝之三:面具(The missing artifacts:The Mask)

底层山脉-Nether mountains

小鬼洞穴-Kobolds Caves

原因:这个面具是被偷的四个秘宝之一,你必须找回它!那些足迹可以带领你到小鬼洞穴(Kobolds Cave)。

难度等级:困难

解决方法:进入小鬼洞穴往北面走,杀光那里所有的敌人,这个山洞里面的路上有两个在发光的小箱子,注意了!那可是陷阱!之后在一个大些的洞里面,你会发现有一个人的发光箱子,里面有一个笔记,不过在你拿起笔记的同时你也会被一个陷阱困住,而且有一大群(真的是一大群)kobolds 冲出来攻击你!杀光它们!之后你才有心情去看那个笔记,这是你会发现这些小东西的幽默感原来是这么强!在这个洞的北面有一条通道,它被四扇紧闭的大门堵住了,而在这个洞中还有四个小房间,里面有四个开关,不同的开关有不同的符号,不同符号的开关可以打开相应的大门,你必须以相应的顺序去打开开关,正确的顺序是:东北、西南、东南,最后是西北。

继续在这个洞中探险,你会找到一些对你并没有敌意的中立 kobolds。这个房间中你会发现有一块牌子上面写着"To master - authorized kobolds only",这个牌子后面的那条小径可以把你[illegible]可以入口处,而那里就是你要找的龙穴所在了!回到[illegible]的房间,找那条到监狱的路,杀死那里的守卫,得到监狱的钥匙,[illegible]一个名叫 Master Jumper Klemph 的家伙,并且跟它说话。它告诉你,它可以帮助你打开那条被堵住的路,可是它需要 The Rod of Ruler,但是那东西现在在 Chief Arzig 那里。去找 Chief Arzig 并和他谈话。在这里,你可以杀死 Chief Arzig 夺走它的[illegible],The Rod of Ruler[illegible]。[illegible] Arzig [illegible]。拿到 The Rod of Ruler 之后交给 Klemph,[illegible] Klemph [illegible]起来的[illegible],进入龙穴(Dragon Caves)。

在龙穴中的[illegible]。[illegible]。一个和蔼的家伙叫作 Klonk(它身上有[illegible]),它的能力对于当时的你来说是很高的,而且在去找 kobolds 的路上也有一群坚硬的家伙守卫着,所以我[illegible]!看到笔记[illegible]?打开牢门!把它放出来!让它帮助你去[illegible],只是少些经验值罢了!

之后往北走,你会找到巨龙 Tymofarrar。Tymofarrar 是条集邪恶、危险、智慧于一身的巨龙。它对 Hilltop 的袭击和命令 kobolds 去偷那四件秘宝这两件事供认不讳,它已经有了秘宝面具(The Mask artifact)。而塔之雕像(The Tower statue artifact)我才说了,在 Deekin 那里,秘宝龙牙(The dragon's tooth artifact)则在一个叫做 J'Nah 的女巫那里。现在 Tymofarrar 正和 J'Nah 开战,所以你可以和 Tymofarrar 达成一个协议,在你完成它交给你的任务之后,它将交给你那个面具。而且你也可以劝说它让它放过 Deekin,但是现在还不能实现。假如你是个无知的屠龙者,而且也不想活得太久,我也不介意你去杀死它。Tymofarrar 希望你能杀死 J'Nah,如果你答应了它,它就会交给你一件魔法物品(the flask of powder),使用它你可以使 J'Nah 变得很虚弱,这对你的战斗不无好处!

■特殊任务:龙的复仇(Tymofarrar's revenge)

原因:Tymofarrar 想要 J'Nah 死,所以我做个顺水人情吧!

难度等级:困难

解决方法:还用我说么?做掉 J'Nah!

●森林地带(High Forest)
西南:到小山山麓(Hilltop Foothills)
东部和西部:一个有木乃伊和一些物品的山洞
西北:强盗的山洞
东北:有龙蛋的山洞
北:隐士屋(The Hermit's House)
东北(更北一点):Gnoll 山洞(Gnoll Caves)

■主线任务:失落的秘宝之四:龙牙(The missing artifacts:Dragon's Tooth)

原因:这是你必须找到的一件宝物。

难度等级:困难

解决方法:前往 Gnoll 山洞(Gnoll Caves)在洞中探险,杀死所有你能看到的 Gnoll。在洞的中间有一个像监狱一样的地方,你可以释放所有的奴隶。在北面一点有一个被分开关押的奴隶,名叫 Glendir,释放他,钥匙就在旁边的架子上。在这里其他的一个房间中有一个小精灵巫师,它有一些很好的装备,不拿就是不拿哦!它有一本关于一些仪式的书。去动物洞穴那里,杀死野兽之王,在他的尸体上找出羊角喇叭,然后对那些动物们用后你就可以控制那些动物了,这对你后面的战斗可是很有用的!在洞的西北方有一个监狱,里面关着一些 kobolds,释放它们,然后找一个叫做 chief Gishnak 的兽人谈话,你可以杀死它或是与它结成杀死女巫 J'Nah 的同盟,我建议你不要杀它,因为结成同盟之后你的战斗将更加简单。带着它给你的钥匙去北面的地下废墟(underground ruins)。

森林地带-High Forest

Gnoll 的山洞-Gnoll Caves

Gnoll 的山洞地下废墟-Gnoll Caves Underground Ruins

在地下废墟中你可以在一个小妖精的尸骨上你可以找到一份笔记,这里的大厅中有一个开关,但是现在先别碰它。这里还有一个魔法池,但是你现在并不需要去理会它。先好好看看那四扇正在闪光的大门,每一种光芒都象征着一种力量:风(Air)——灰色、火(fire)——红色、水(water)——白色、地(stone)——绿色。正中的那扇木质大门现在被锁着,而那个迷宫布满了四种陷阱,每一次你的角色都只能对这其中之一的一种具有免疫力。还记得那个开关么?它也可以闪光,当你推动它的时候,它所代表的那种光芒就是迷宫中不会对你形成伤害的那种力量了。例如,如果你现在不想被火伤害,那么就推动开关,直到它上面的颜色成为红色。明白了这个,你就可以在迷宫中冒险了。你必须杀死迷宫中的四种自然力精灵,它们分别是:西南方火之大厅(Hall of Fire)中的火元素(Fire Elemental),西北方水之大厅(Hall of Water)中的水元素(Water Elemental),东北方风之大厅(Hall of Air)中的风元素(Air Elemental)和东南方地之大厅(Hall of Earth)中的地元素(Earth Elemental)。杀死它们之后,你就可以打开大厅中间的那扇木质大门进入远古大殿(the Ancient Hall)了。

在这里你就可以见到 J'Nah 和她的那群爪牙了,先和她说话,在这里你可以与她达成一笔交易,因为她想让你杀死 Tymofarrar。假如你能完成,她将给你你所需要的龙牙(the Dragon Tooth artifact)。这里我的选择是杀了她,但是在杀她之前,我建议你先使用一些具有保护性的咒语,然后准备一些魔法攻击咒语。好了!开战吧!假如你得到了 Tymofarrar 给你的 the flask of powder,那么就把它撒在 J'Nah 身上吧!这样可以在一段时间内使她无法使用咒语并且对她造成一定的伤害。之前,如果你跟 Gishnak 达成协议,那么现在它们也会来帮助你解决那些爪牙。战斗结束后在 J'Nah 身上找到龙牙,而且她身上还有一个可以帮助你搞定 Tymofarrar 的魔法药水。好了,收集完这个人房间中的所有值钱的物品,闪了!!

■支线任务

1、拯救奴隶(The gnoll slaves)

原因:那些 Gnoll 有很多人类奴隶,释放这些可怜的人吧!

难度等级:非常简单

解决方法:请察看上面的主线任务。

2、拯救兄弟(Rescue Glendir)

原因:Glendir 是 Hilltop 铁匠的哥哥,他也被当作奴隶管起来了,帮助他吧!

难度等级:非常简单

解决方法:请察看主线任务,之后就可以与铁匠 Smith 谈关于她哥哥的事情了。

3、拯救犯人(The Kobold prisoners)

原因:奇怪!这些兽人怎么就这么喜欢绑架人与奴隶?连 Kobolds 都不放过?

难度等级:非常简单

解决方法:我在前面讲明过了!很简单的!

最后,现在我们要做的就是完成 Chapter1 的丢失的四件秘宝这项主线任务的收集工作了。

先和 Tymofarrar 说说你怎么杀死 J'Nah 的,它会把面具(The Mask)交给你的,之后你可以劝说它给 Deekin 自由。不过如果你对这条龙的巨大经验值感兴趣,那么还等什么?使用从 J'Nah 那里得到的那瓶魔法药水,你将会变成巨人哦!一点都不夸张!那条龙连碰你都碰不到就会被你杀死!拿走面具(The Mask)和那些它的隐藏宝物!这里我发现那个面具是有附加能力在上面的,它是 immunity fear,很有用哦!好了,现在前往 Blumberg 找 Deekin 去!跟他说说关于 Tymofarrar 的死,他已经得到自由了,开始他还会不相信呢!之后你就能得到塔之雕像(the Tower Statue)了。现在你已经收集齐全部的四件被盗秘宝了。回城找 Drogan 吧!

Drogan 会和你说话,你必须将塔之雕像交给他,不过其它三件都并不是很重要,所以你可以留下来。Drogan 告诉你原来在塔之雕像中是有一些水晶的,你的下一个任务就是去鉴别这些水晶。而且这些水晶有着很强大的力量的,你必须搞清楚这种力量到底是怎么回事。所以,随着大篷车队前往南方吧!

幕间休息
INTERLUDE

先和 Catriana 谈话,并且帮助当地解决那些来偷袭的 Stingers,然后和当地所有的人说话,不过看起来 Zidan 似乎丢了,所以大篷车队不能继续前进。现在有一个新的可以雇用的人物了!他就是 Deekin!这是一个吟游诗人。而且现在那个 Mystra's ring 已经没有丝毫作用了,不用再带它了。

■主线任务:拯救 Zidan(Rescue Zidan)

原因:在袭击过后 Zidan 消失了,你必须找回他,否则大篷车队不能继续行进。

难度等级:普通

解决方法:进入地下隧道,清除里面所有的 stingers,然后进入他们的洞穴(Stingers Caves)。在 Stinger Caves 中探险时你会遇见一个名叫 Manticore 的巨兽,这家伙就在洞的正中央,很难对付,可是它的洞中确有一些很有价值的道具,取舍与否看大家当时的等级了。在南面有一个藏有财宝的房间,先毁坏那里的雕像来使陷阱失去作用。好了,现在可以往西南方向走了,那里可以通往地穴的更深一层。

再往洞的深处走你就可以到达洞穴神庙(Stinger caves Temple)了,往北面走,先快速的毁掉那个祭坛来把 Zidan 从险境中解救出来。杀死这里所有的 Stinger 然后和 Zidan 谈话。之后就回大篷车队那里吧!现在车队可以继续行进了。

●绿洲(Oasis of the Green Palm)
西: Al-Rashid 的地下墓穴(Catacomb of Al-Rashid)
东: Morninglord 之家(House of Morninglord)
西北:Kel-Garas 的坟墓(tomb of Kel-Garas)

■主线任务:绿洲(Oasis of the Green Palm)

原因:大篷车队在旅途中缺水了,你需要去找一些水来做补给。

难度等级:困难

解决方法:先帮助你遇到的一群人把那里的僵尸都全部搞定,然后和 Ali Ibn-Musud 谈话,他告诉你这里的人民都忍受着不死牧师 Kel-Garas 的控制,想要杀死他,唯一的办法就是杀死他的肉身,并从他身上拿走 the Rod of Blight,然后把这个小棒子放到 Morninglord 之家(House of Morninglord)的一个祭坛上摧毁。

得到任务之后,建议你先到 Al-Rashid 的地下墓穴(Catacomb of Al-Rashid),这里有一些能对不死生物形成很大破坏力的武器,不拿白不拿!首先杀死里面的那些僵尸,然后破坏那里的四个龙的雕像,这是你就能看到一个十六格的地板了(4x4)。想要拿走棺材里面的道具么?先解开这个谜题吧!看看!那些发光的记号就是你的线索,这里有七块石头,如果你将那些石头放在那些地板砖上或是站在地板砖上,那么那块石头就将被激活。你需要按照顺序来激活一下8块地板砖(面向北,黑色代表激活):

■□□■
□■■□
□■■□
[illegible]

好了!现在你能拿到 Desert's Fury 了!好东西哦!之后就可以前往 Kel-Garas 的坟墓(tomb of Kel-Garas)。在坟墓中探险,并让所有你能看到的会动的东西变得不会动,这里的僵尸之王可是

绿洲-Oasis of the green palm

Kel-Garas 的坟墓-Tomb of Kel-Garas

Stingers 洞穴神庙

Stingers 洞穴-Stinger Caves

[illegible]！在这里有一个房间中，Kel-Garas 讨会[illegible]，一[illegible]，[illegible]它[illegible]，这里[illegible]一个[illegible]的武士，他[illegible]一件[illegible]武士装甲，看着办吧！

[illegible]通路，下楼（东南方向）到达坟墓核心（Inner Catacombs），这里有[illegible]Jergal 的[illegible]雕像和祭坛，你可以在祭坛那里[illegible]所有的伤[illegible]。之后让那个雕像活过来，与[illegible]它变成粉末。从那里的尸体身上找到两块红宝石，现在就是对抗 Kel-Garas 的最[illegible]时刻了！它有很强的 aura of fear，所以，保护好你自己吧（对抗方法：fear 或是 potion of clarity）！杀死它！然后从它的尸体上搜出 the Rod of Blight，回地面吧！

Kel-Garas 的坟墓核心-Inner Catacombs

到达 Morninglord 之家（House of Morninglord）后，那个祭坛就在眼前了，可是，那个该死却不死的 Kel-Garas 也来了！它会先和你说话，如果你想要[illegible]它死的彻底，那就再和它打一架，让它先睡一会儿，然后将 the Rod of Blight 放进祭坛，这么一来这家伙就得永远的睡觉，不能出来[illegible]人咯！之后和 Ali 说话，向[illegible]大篷车后退。不过这里还有一种显得比较邪恶的做法，你可以与 Kel-Garas 达成协议，它肯会给你的车队补给水源，而且！看好了，还有而且，它还会给你一些很强的装备！但是注意了，在达成协议时千万不要给它那块水晶。它的要求就是去杀死 Ali，答应它杀死 Ali 之后你就能先得到一把匕首。杀死 Ali！然后把那把匕首放进祭坛，那柄匕首就会变成 Jergal's Claw 匕首（对于邪恶的人物是很有用的），好了，回大篷车，跟着他们继续你的旅行吧！

[illegible]，这[illegible]在[illegible]Forman 巢穴（Forman Hive）的入口，我建议你先去好[illegible]。

在[illegible]中，先[illegible]有什么[illegible]的东西，之后进入女王房间（the Queen's chamber），你可以杀死 Forman 女王（Forman Queen），或是与她对话[illegible]的生物，这样她将给你 Forman 水晶（Forman crystal），[illegible]但只能用一次，这[illegible]入口[illegible]一些有用的道具。好了，现在去北面的入口（Portal）吧！

在进入遗迹中的入口后会有一段[illegible]，之后与那些灰色的 Slaad 来上一仗，这里要注意了，那些灰色的 Slaad 是很[illegible]的，小心为妙。之后前往入口与那里的巨龙谈话，它会告诉你一些关于女巫 Heurodis 的事情。那个入口可以将你带到一个奇怪的地方，在那里女巫 Heurodis 可以[illegible]，她几乎是不可战胜的。在进入那个入口之前，先找到附近的一个水晶球，它会把一扇密门展现在你面前（西面[illegible]）。进入密室，你会在西南方向的一个屋子内找到一些看起来很奇怪的机器，试着把那里桌子上面的文字翻译一下。在那里的机器旁边有两个盆，你可以在那里制造出很强有力的道具哦！你需要两个龙血（dragon blood）或是两个精灵灰尘（fairy dust）或是 10 个 Slaad 舌头。要是这些你都没有，那么四个 beladonna 或是两个红宝石（rubies）也可以。我有两个龙血，我分别把它们放进两个盆，然后开动机器，造出了一个 damage absorbtion，而红宝石可以造出 spell absorbtion。其它的道具我还不清楚能造出什么合怪的东西来，你们自己试试看吧。好了，现在是时候进入入口了，请注意入口处的六个柱子，我给它们编了一下号码：

西北方	(1)	东北方	(4)
西	(2)	东	(5)
西南	(3)	东南	(6)

正确的顺序是这样的：4,2,3,6,1,5。现在可以进入入口了。从那里出来，我们就到达入口的另一边（The other side of the portal）了，往南面走，那里有一座被荒废了的寺庙，这里的敌人都不是很强，这里还有一些石头雕像，你可以让它们之中的一些活过来，但不幸的是它们大多数都是敌对的。与寺庙顶部的 Hooded Figure 谈话，你会发现原来她就是 Heurodis。很快你跟你的佣兵都会被变成石头，看完那个动画之后就准备开始第二幕（CHAPTER 2）吧！

●露营地（AO Encampment）
南　沙漠
西北：AO 神殿（Temple of AO），风之村（Valley of the Winds）

■主线任务：鉴定水晶（Identifying the Crystal）

原因：从塔之雕像（tower statue）中得到的那块具有魔力的水晶必须被鉴别

难度等级：困难

解决方法：先前往 AO 神殿（Temple of AO），与那里的 Garrick 交谈，他会告诉你一些很有趣的故事。你的下一个任务就是前往风之村（Valley of the Winds），进入那里的遗迹冒险，不过之前我建议你先和 Garrick 学点东西再去。

从风之村那里的一个人[illegible]中你就可以前往被开掘的遗迹（Excavated ruins）了。在这里你要注意有很多的 Slaad，它们在攻击你的时候会带给你疾病，假如你没有把这种疾病治愈之前就休息的话，那就会有新的 Slaad 追兵到来，小心！在遗迹中随便[illegible]

露营地-AO Encampment

被开掘的遗迹-Excavated Ruins

风之村-Valley of the Winds

■支线任务：

1、瓶好酒（Torias's Request）

原因：大篷车队中的 Torias 想要一瓶 Ao 葡萄酒（Ao's wine）。

难度等级：非常简单

解决方法：先去 AO 神殿（Temple of AO），在没人看你的时候把瓶子拿在书桌上面，或者是你可以先完成 Musharak's 的任务，然后从 Musharak 那里买到（这样做更像是良民）。

2.酒精专卖权（Ao's wine for sale）

原因：Musharak 想得到 Ao 葡萄酒（Ao's wine）的贩卖权。

难度等级：非常简单

解决方法：先去 AO 神殿（Temple of AO），和那里的 AO 人[illegible]谈话，告诉他 Musharak 想要酒，然后回去找 Musharak 劝告他[illegible]用自己的货物来供给寺庙，然后换取酒。之后再去找大[illegible]，他会给你出一些谜语："Lighter the air……"，正确的答案是："life"。这之后就没什么难的了，你可以在 Musharak 那里买到很贵但是很好的道具了。

第二幕
CHAPTER 2

……黑暗。

不知过了多久，一群很奇怪的生物发现了已经变成雕像的你，而且它们似乎对雕像很感兴趣，于是你被带走当作装饰品，难道英雄的下场就是这样么？不会吧？还好，一个叫 Ashtara 的商人将你从雕像变成了活人，不过代价就是你成了他的奴隶……不过这又怎样呢？我们毕竟是活过来了！由！还有！你很幸运，你身上的装备什么都没少！在这里我必须向你说明，在第二幕说服力是没有用的，而且 Ashtara 是这里唯一的一位重要的 NPC 和商人。

因为你已经变回人了，在隔壁的房间你会找到你的佣兵的雕像，要想将他也变回人，你就必须有 stone to flesh scroll 或是其他一些道具。好了！多一个帮手总没错吧？之后跟 Ashtara 说话。

●远古之城 出发营地 Undrentide, Asabi Camp,
东　到远古之城东区 Undrentide East fragment
北　到远古之城北区 Undrentide North fragment
西　到远古之城西区，Undrentide, West fragment，
中心-到风之神殿（Temple of the Winds），地图上面是没有标记的，请仔细寻找。

■主线任务：奴隶的任务（The Slaver's Task）

原因：Ashtara 救了你的命，现在你是他的奴隶，他想要你杀死在遗迹中的十个石头守卫，而且很不幸，你不能拒绝他，因为只有完成这个任务你才能进入进入遗迹的其它地区。当然，你也可以试着杀死 Ashtara，但是这样做对你并没有好处。

难度等级：普通

解决方法：下面我会将它们的所在位置告诉大家，但是在去跟它们约会之前，我建议你先戴上 golem-maker ring——请看看后面远古之城北区（North fragment）那个部分。在 Ashatabi 的营地（Ashatabi camp）一共有三个守卫，第一个在西北方向的一个房间中（1/10），第二个在正中间的房间中（2/10），最后一个在东面的一个房间中（3/10）。好了，现在前往 North fragment。

在远古之城北区（North fragment）东北方向的一个房间，与那里的 Stone butler 谈话知道更多关于这里的事情。现在从棺材中找出 the golem-maker ring（如果你想避免与 Stone butler 的战斗，那么在开棺材之前就先把门关上）。现在你就可以使用 the golem-maker ring 来让那些守卫变得很虚弱了。东南方有两个守卫（5/10），西北方有另外一个（6/10），之后，西面就是这个地区最后的一个守卫了（7/10）。好了，前往 West Fragment。在 The West Fragment 东部的地区有一个守卫（8/10），南面有另外一个（9/10），好了，车轮战不能停！赶去东区（East Fragment）吧！这里南面的房间中有最后一个守卫（10/10），做掉它！之后回 Ashtara 那里汇报你的战果，现在大图书馆（The Great library）、巧匠之塔（The Arcanist's tower）和地穴之塔（Crypt tower）都对你开放了。

远古之城出发营地-Undrentide Asabi Camp

远古之城北区-Undrentide North Fragment

远古之城东区

远古之城西区

■主线任务：三种风（Three winds）

原因：在前往风之神殿（Temple of the Winds）之后，你会注意到 Heurodis 应该已经进入其中了，不过现在神殿的入口已经被封起来了，你必须收集齐全部的三种风才能进入神殿

难度等级：困难

解决方法：

A、智慧之风（The Wise Wind）

先从东区（East fragment）进入大图书馆（the Great library），这里大多数的书都十分的古老，杀死你所有能看到的东西图个清静。之后再细致的[illegible]一下西北方向一个大房子中的人[illegible]和它旁边的那两本大书，现在你要看的就是那本叫做"The Beggar's love"的书，另外一本空书暂时还没有用处，读过书之后你将会来到一个森林，和那里的名叫 William Rey 的人谈话之后，继续冒险，和那些不合法的神职人员玩玩游戏之后在[illegible]的首领的尸体上面你会找到一把羽毛笔，在这里你还会见到 Jendra 的尸体，这是不可避免的。还有，这里的那个恶魔看起来很凶恶，其实却是个纸老虎，别怕它！只是普通的物理攻击似乎是对它无效的，注意这点就好了。之后读一本叫做"On the nature Hell"的书。

不用说，你来到了所谓的地狱了，你需要做的就是与被困在这里的术师 Karsus 谈话并从他那里得到墨水瓶。但是他似乎被困在这里了，在解决掉那些"美女"之后，你可以选择杀死他抢夺墨水或是心平气和的与他谈话从他那里得到。之后读一[illegible]后面房间中的"The confessions of Karsus"离开这里，之后你将再次出现在大图书馆。好了，墨水和笔都有了，现在要做的就是编故事了，你可以在那本空书上面写下关于"The Wise Wind"的故事了。

但是在做这之前，我建议你先下去写一下"The Beggar's love"再次前往那个森林。你会发现 Jendra 活过来了，并且在和 William Rey 说话，他将帮助你去捕捉智慧之风（Wise Wind）。之后重写"On the nature Hell"，与大天使和 Karsus 谈话，他将会帮助你捕捉 Wise Wind（不管前面你是否杀死了他，因为这是你的故事，所以你想让谁出现谁就不能不出现）。之后在那本空书上面写一下你的新故事（我怎么觉得这么下去就[illegible]没饭吃了，写书好容易！），这里的[illegible]个选项结果都一样，你随便吧！之后你就要和智慧之风来一场捕捉与不要被捕捉的猫捉猫的游戏了。在得到智慧之风结晶（The Wise Wind Crystal）之后离开这里

B、黑暗之风（The Dark Wind）

你的下一个目标就是巧匠之塔（The Arcanist's tower），在西区（West Fragment）。

一楼：这里有一个会说话的老鼠名叫 Dagget Filth，你可以从这只老鼠身上学到一些有[illegible]的知识。

[illegible]楼：这里有一些影子武士，杀死他们并且从他们身上取得影之宝石（shadow gems），因为这里的入口是必须要这种道具才能进入的。你[illegible]的地就是东北方向那个有通往 High Arcanist's chambers 大门的房间

先看看过场动画，看起来似乎是那些影子武士速住了黑暗之风（Dark Wind），与这里的影子武士战斗之后从一个没有陷阱的箱子中找到任意门（portable door）？使用这扇门进入阴影之地（Plane of Shadows）。

在阴影之地，杀死阴影[illegible]（shadow lich）并从他的尸体上找到黑暗之风（The Dark Wind），翻翻这里的箱子之后离开。

3、死亡之风（The Dead Wind）

你的最后一站就是地穴之塔（Crypt tower），在北区。

一层：这里有很多陷阱，而且还有一些不死生物，为了[illegible]它们长眠，你就必须毁掉这里所有的棺材，但是你一定要注意，这里有一口棺材里面有你需要的地穴钥匙（the Crypt key），所以我建议你在摧毁棺材之前先看看里面到底有什么。

二层：这里有一些火人，它们不可能被杀死（我曾试着杀死它们，但是在它们快要死的时候，都变成了无敌状态！还好，它们都是中立的，似乎没有与你有什么过节，只不过它们身上的火焰会对你形成伤害，所以还是躲着点好！这里的地板上也有一些道具，但是大多数都是垃圾。直接上三层吧！

三层：想要继续冒险，你就必须趁着那些门即将消失止快速移动时进去。在这里你可以在一些古墓中[illegible]，但是记住你的最终目标是北面通往死亡之风大厅（Hall of The Dead Wind）的那扇大门。

死亡之风大厅。好了，这里就是死亡之风所在，它被一种绿色的魔法光罩着，并且会产生很强的风系伤害。如果你进入那个魔法圈，它将召唤出一些不死的风系[illegible]尸。除非你是圣骑勒，否则就别理它们，因为它们几乎就是打不死的，加血加的那个叫快啊！这里的那个[illegible]很是[illegible]，你要做的就是尽量让它不能念出咒语。你就等着那个绿色的魔法光圈消失的短暂瞬间，这可是你攻击那个死亡之风的好时机！我的方法就是使用一个召唤兽，让它不停的攻击死亡之风。不过注意了，这里的那个[illegible]只对你的魔法攻击或是具有+3 以上攻击能力属性的武器有效（Desert's Fury 是治它的好东东），在得到死亡之风结晶（The Dead Wind Crystal）之后离开这个鬼地方吧！

前往风之神殿，把所有的三块水晶都放进那个方盒了，之后那个魔法屏障会消失了，不过记住在进入神殿之前先把该买的补给品都买好。

■主线任务：最后之战（Heurodis - The mythallar）

原因：杀死 Heurodis 是我们每个地球人都知道的！

难度等级：困难

解决方法

进入风之神殿。

一层：拉下锁链并且杀死水母。你可以在这里的箱子中找到不少的好道具。之后上二层。

二层：这里有一个长满毛的恶魔，小心它的大焰，前往东面的入口（在这里先让你的佣兵"歇菜"是个明智之举，因为他帮不上什么忙）。这里有一个满是鲜血的祭坛，前往东北方向的一方房间，把那里的开关搬下来。这里有另外一个祭坛，你可以把肉放进祭坛来吸引那个恶魔的注意。这样可以让你很安全的在这里活动，你需要把以下所有的四个开关都打开：西北方、东北方、西南方和东南方。做完这些之后，前往 Chamber of Mythallar 的大门将会向你敞开。

进入 Chamber of Mythallar，你会发现 Heurodis 被一个保护罩保护了起来，在你进去之后她会先和你说话，不过战斗在所难免。好在这里的战斗比起[illegible]之夜中的 Morag 女皇那场战斗要简单不少。首先别急着去攻击 Heurodis，因为她被保护罩保护着，你的首要任务是击毁保护罩（你要是会火球术的话一个火球就能解决根本问题），之后为民除害！恭喜！爆机了！■

聖女之歌II 撒雷母天使 全攻略

文/[illegible]

风雷小组的游戏一向以情感和战斗取胜，在人物对白、性格剖析都下了很大的功夫，主角往往道出充满哲思的人生感悟，容易在玩家的内心产生共鸣。魔法效果光彩绚丽，恢宏大气，使战斗的过程充满惊险和乐趣。但风雷小组的游戏往往剧情简单短促，无论是《守护者之剑》系列的正传外传，还是《圣女之歌》的首部，都是草草收场，玩家的情绪刚刚亢奋起来，马上陷入意犹未尽的等待之中。还有就是迷宫的设定上也不尽人意，太多采用相同场景的链接，使玩家困在似曾相识的迷宫之中，茫然不知身在何处。风雷在这部《圣女之歌2》中已有了明显的进步，剧情共有九个章节，容量是前作的数倍，迷宫也采用的自动绘图功能，使玩家能确定自己的位置，迅速找出最佳的行走路线，确实方便了不少。

值得一提的还有魔法合成系统和密码盘游戏，游戏中共有25颗魔法符石，其中一部分要玩成支线任务、玩小游戏或打BOSS得到的，角色的魔法只能用符石合成出来，而不象其它游戏那样到了等级自然练成，因此每拿到一块符石就会开放新的魔法。收集全部的符石之后，还可到精灵坊去找长老，完成支线任务学习终极魔法。密码盘是游戏的难点，其中有三关是游戏中必须完成的，在精灵坊还可以挑战三关，过关的话能得到武器奖品。另外游戏中还要收集一种羽之玉的物品，它是精灵坊特有的货币，可向雅修娜兑换诸神的装备。

第三章 破晓之程

为了寻找失散的妹妹，艾妲来到了一片苍莽丛林中，陪伴她的还有忽伦和小色虾贝丁。在洗浴之后在树林外找到两人，说笑了一会儿就到品汀湖畔，不觉夕阳残照，炊烟已冉冉升起，于是举步往山下的村庄行去。

在路上会触发几场战斗，熟悉一下操作，走过碎雾林道北段遇到一位村民，往他左边走即可找到拿桑村。在和旅店老板说话的时候，村庄突然发生了地震，听村民说通往外界的桥梁被震断了。动身去拜访村长黎斯，得知村外的旧矿坑有密道通往外面，但那里被飞龙盘踞早已人迹罕至，具体情形得找莉瑟儿问一下。

按原路回到品汀湖畔，在迷宫的北部找到了一间小屋，艾妲走进去与莉瑟儿交谈，得知矿工布兰多知道矿坑的详情，从她手上得到一个药包和莉瑟儿的信。出屋与调查归来的忽伦和贝丁会合，回到村庄后先去找村长，发现他不在家，再去村子最左边找到汤米问到布兰多的消息，然后来到格斯的家，这位老人给众人出了个谜题，回答"鲁纳尔获路"，得知布兰多目前在湖堰旧址。



出村后一直往东走进入碎雾森道东段，走到湖堰旧址的一个山崖边找到布兰多，将莉瑟儿的药包交给他，得知被封锁的矿坑已被震开了缺口，但坑道上有以前亚萨人留下的密码盘，他在离开前交给众人一包火药。从湖堰旧址往东南走有一个温泉，同意与哈默洗温泉会得到两包药粉。由矿坑口进入瘴气之隙，往迷宫的右下角绕过去发现了大群的怪物，打败它们后迅速按原路退回，并用炸药封住了矿道。

回到村里向黎斯说明了矿坑里的情况，黎斯召集村民表明自己对地震事件的看法，巫医葛门却不同意他的观点。村人离开后黎斯说出葛门与他的养常和莉瑟儿的事情，原来莉瑟儿原是她的儿媳，但她是精灵一族被村人所不容，被迫驱逐往湖边居住。

到品汀湖畔再次找莉瑟儿谈话，了解到有关品汀精灵与石怪谬里之间的事。被封印的谬里即将破茧而出，地震就是由于他的愤怒挣扎所引起的。若要重新封印谬里，需要拿到保管在葛门手中的曙晶才行。回到村里将实情告诉黎斯，这时葛门破门而入声称不会交出曙晶。

葛门离开后往村庄外追去，在矿坑入口找到伏在地上的葛门，于是将他救回村里诊治。黎斯赶来照料他的伤势，从莉瑟儿口中得知要治疗这种毒伤，要找到硫磺石和钨石作药物，众人于是去往村长家，在碎雾森道东段找到一片草地，在坟丘上找到高山草。进入矿坑后为了躲避毒气吸下哈默的药物，贝丁开始传授破解密码盘的方法，再往前遇到另一个密码盘，具体解法如图，来到地图21的位置遇到一群怪兽，打败它们在尽头拿到硫磺。



回到村中给葛门服用了药物，致命的毒伤终于治愈，黎斯给他看了妻子留下的遗书，葛门内心悸动流下了两行老泪，这时村庄再次发生了地震，黎斯于是动员村人赶快往山上避难，忽伦等人则在莉瑟儿的带领下前往矿坑探寻究竟。从莉瑟儿手中拿到药物，进矿坑地图25的位置会遇到间断喷发的毒气柱，要利用它们回缩的瞬间闪过去，往下方绕过去到达第一次打怪物的地方，打败一只绿色的怪物得到曙晶和魔法符石Ng。

莉瑟儿拿到了曙晶，带领大家来到品汀湖畔，念动咒语打开晶道前往圣殿，打败了精灵武士夏尔洛，在他的带领下去族落里休息，逛完全部的商店会再次遇到夏尔洛，往前来到封印谬里的结界通道，沿途看到很多被石化的湖精和怪物的残尸，到最后竟有失常的湖精攻击过来，突围之后和夏尔洛一起回到了精灵村。

在村落里补充装备后，跟着精灵战士前往圣堂，莉瑟儿提议想办法炼化替代神灼的宝石，不过需要找到一定数量的黑晶石，在黑水域的恶魔喉道可能会找到。于是大家兵分三路，忽伦和夏尔洛去阻挡即将解脱的谬里，贝丁去黑水域找黑晶石，大祭司和莉瑟儿则负责炼化宝石，由艾妲来担当护法。

忽伦等人来到封印之路，将沿路的台座全部插上魔杖，在通道的尽头找到灵破了束缚的谬里，湖精们祭起了防御水墙却被他轻易地击破。贝丁在恶魔喉道找到了黑晶石的所在，下面要玩一个搬运水晶的游戏，在水道里有几只不断开合的牙齿，要趁它们回缩的时候小心通过，游到洞穴尽头拿黑水晶，再游回来放到竹篮之内，每次最多五只，采集到二十只即可完成任务。



苏丁湖畔找到了精灵少女莉瑟儿

在水精灵的王国上和大祭司讨论对付谬里的方法

接下来大祭司欧珐托芭开始炼化宝石，艾妲在这期间要保持中央大水晶的魔法能量，四周的小水晶会渐渐地被土气污染，点击小水晶消除土气，当四个小水晶同时保持蓝色时，中央的大水晶会光芒大盛，当它能量聚集到一定的程度任务便告完成。在炼化结束后谬里出现在艾妲面前，忽伦和贝丁不在身边，艾妲只有独力应付。

将谬里打败后，谬里乘机偷袭了莉瑟儿，这时大祭司出现答应交出所炼化的宝石，望着即将化为水晶的莉瑟儿，谬里为精灵和人类的深情所打动，带着身受重伤的莉瑟儿来到了拿桑村，黎斯道出了自己真正的身份，并对儿媳莉瑟儿使用舍身甦命之法，将村庄交给葛门之后就带着悔恨离去了。石怪谬里来到断桥边，运功发力之后前方的断桥被接通了，忽伦和艾妲于是拜别了村人，沿着山道渐行渐远。

第四章 特拉希爾

大雪飘飞的冰原里，大家没有丝毫的困倦之色，银妆素裹的景色给他们带来不少新奇的体验。在神密坊里与凯萨琳谈话，得到给理查爷爷送解毒剂的任务，往北穿过冰原之森来到德鲁斯泊村，在武器店听说前方冰洞有可怕的魔怪，能把人变成坚硬的冰柱。找到了理查并将解毒剂交给他，谁知他并没有收下，还给了大家一些风之素。来到村长家得知德鲁斯已经外出。

当晚在村庄的旅店休息，天亮后风停雪霁，来到村长家见玛娅正在向德鲁斯哭诉，她的儿子已经迷失在冰川之中至今未归。离开村长家，来到武器店外找柯林谈话，得到寻找宠物小松鼠的任务，往右到村外，在雪地里果然有一只小松鼠，绕到它的身后接近，不想它倏地逃到村里去了（如果正面接近它会落崖摔下去），返回村里找柯林，得知他已捉回了松鼠，送给众人水之素。

在雪地里遇到小松鼠，要从后面才能捉住它

在村北冰原往西北方探寻，到达冰川旧道后走到地图14可找到被冰封的莱儿和卢尼，贝丁使用乌达之泪破解了冰柱，将卢尼送回村庄后得到一条叫"马日奇迹"的项链，晚上众人在冰原上生起篝火过夜，艾妲将这条项链送给了莱儿。

第二天由冰川往前来到冰涡洞穴，在这里遇到冰川之魔道卡诺达，交手之下众人不是对手，这时有位叫弗雷的精灵族战士出现杀死了他，当他要收取冰川之魔掉落的妖精之眼时，艾妲的西芙项链竟散发出共鸣的光芒，弗雷于是出手将众人击倒并带到了精灵女王的大殿。众人醒来后发现来到风精灵的栖息之地特拉希尔，眼前的精灵女王塔迪西亚向他们讲述了妖精之眼丧失了原有能量，再没有使精灵族长生不死的功能，而弗雷为了救弟弟多普里尔的性命决定使用艾妲的项链替代芙萨之环来施法，这样会给族人带来难测的危险。

艾妲的变身魔法气势逼人

来到特拉希尔村庄休整一下，逛完所有的商店在街上会遇到忍，说精灵女王要召见众人，于是跟着她前往大殿，结果在路上遇到弗雷，战斗中众人不幸落败并被抢走了西芙项链。在精灵村的树牢里听蒂讲述弗雷和弟弟的事，这时精灵女王赶来说弗雷已将项链放入妖精之眼，请求众人阻止弗雷的行动，以防止给族人带来灾害。

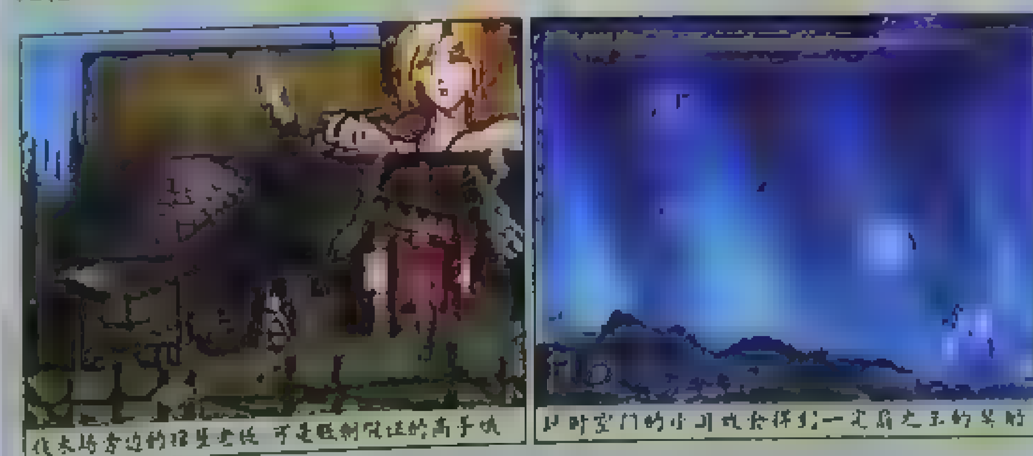
要进入生命之炉需要冰洁之玉和炽炫之石，从女王手中拿到冰洁之玉，离开树牢往北边行进，在圣殿迷宫的地图9打败了诺莎伦，继续前行来到生命之炉，在炉核的入口左右各有一个场景，左边可找到炽炫之石，右边有几只宝箱。进入炉核打败弗雷，然后将冰洁之玉和炽炫之石分别放入到两侧的台座上，艾妲往前游到炉核的顶端拿到西芙项链。

艾妲出了炉核，发现多普里尔所变异的怪兽正朝众人攻击，弗雷也被击成重伤，打败它得到魔法符石Th，弗雷抱着多普里尔的尸体悲伤万分。精灵女王并没有责备背叛的精灵，而是教给他们真正的爱需要包容的聆听和学习，不能在爱中迷失了自我。为了感谢艾妲等人对风精灵一族做出的努力，送给她一件芙蕾雅羽衣，以后遇到传送水晶的话，就可以用它来进入精灵坊了。

第五章 泥濘中的危機

女王施展魔法将大家送过了俄皮冰川，往前来到柏根村，分别与村长和吉伯夫打听有关亚萨城的信息，听到吉伯夫的描述，使莱儿对寻找哥哥的下落有了一线希望，而亚萨城的恶劣状况，却让艾妲对妹妹有了一些担心。吉伯夫建议众人去找苏罗卡帮忙，她是伐木场的宿屋女主人，她和父亲两人是制作假通行证的高手。拜访完吉伯夫再回去找村长谈话，可得到几棵苏活草。

离开村庄前找女孩匹亚谈话，答应为她寻找蝴蝶仙子医治顽疾。出村到巴比伦森林，在地图25找到翻毁的马车和士兵尸体，打败一群水兽救出被困的小



伐木场旁边的宿屋老板 可是假制做证的高手哦

此时宝门的小丑就会得到一些风之玉的……

女孩娜娜，她是从亚萨城逃出来的，一行人往西方行进找到了一间木屋，在里面遇到莉兰儿的爱人安提乐，从他手上拿到满载仇恨的……一天，往……行，在地图 16 遇到几只蝴蝶，这时让莱儿……原来她就是要找寻蝴蝶仙子，……得到……木弓和润之玉。

由巴比伦东森进入南部森林，来到右边的树林……找到了苏罗卡的屋子，向苏罗卡提起做通行证的事，没想到她跑了人口，大家只好另想办法了。夜半时分忽伦辗转反侧不能入睡，来到屋外遇到同样满腹心事的莱儿，两人正聊着天忽听到后院有异样的响动，来到后院发现牲畜都被怪物拖到井里去了，众人于是向苏罗卡提出消除怪物的条件。

来到井道在地图 07 可找到第一个传送水晶，触碰它可前往精灵坊。走到地图 13 的位置找到怪兽将之杀掉，莱儿在战斗中受了重伤。大家推测这些怪物是由亚萨城跑出来的，或许是某些人阴谋的产物，具体情形有待于往城中调查。

离开井道去找苏罗卡要报酬，得知打制通行证需要一种特殊的铁矿，于是由宿屋往西南边走找到一间屋子，在里面的宝箱找到铁矿，返回来交给苏罗卡的父亲拉非多，第二天就能拿到通行证了。

第六章　潜伏者


走钢丝前大家谈论魁恩西与撒雷母人勾结的事情　　奴隶市场是撒雷母人获取奴隶的主要场所

穿过伐木镇沿着亚萨林道往东边走，再由亚萨城郊来到城门口，傲气的亚契见艾妲少女貌美，淫心顿起欲行不轨，这时一辆马车驰来打断了他的动作，马车上白发红瞳的少年让莱儿有种熟悉的感觉。

进入亚萨城中，在街上娜娜与爸爸昆柏尔不期而遇，没有亲人相见的惊喜，反而在脸上现出憎恶的神情，转身便逃走了。众人来到昆柏尔的家里休息，得知城中权贵魁恩西与海盗撒雷母人相勾结买卖奴隶的事，想要接近魁恩西昆柏尔建议去找好友所罗帮忙。

来到亚诺斯达区找老皮交谈，得知所罗在烟囱山吊桥，在儿城门有一个叫罗丝的小女孩，答应将她送回家去，不过她的家在码头现在还去不了。往右到丘尔德区地图 02，在车轮后面有条隐藏的密道，里面的三只宝箱有大量宝物可拿。由北门出城到烟囱吊桥，在这里遇到了娜娜，刚要劝慰她几句，不想这小妮子一转眼又溜走了。与飞行测试的所罗对话，这位酒色之徒让众人去找一种爱喝的麦酒。

回到城里来到丘尔德区的毕莱丽酒行，向老板买到一瓶粗制克之露，回吊桥送给所罗，得到魁恩西会在奴隶市场出现的消息。接下来去寻找娜娜，来到亚诺斯达区 03 的场景往右进入街巷，艾妲在一辆飞驰的马车上看到了娜娜的身影，于是一路尾随马车追过去。

来到奴隶市场看到一番热闹的景象，这时莱儿似乎看到席列的影子，于是离队追循而去。这时可送那位女孩罗丝回家了，往奴隶市场的左边走到码头，左边第一个屋子就是她的家。然后再去寻找莱儿和娜娜，来到亚诺斯达区 03 走正中的小巷到酒馆街，正好找到那辆马车，由车后的奥菲特密道来到酒馆里，

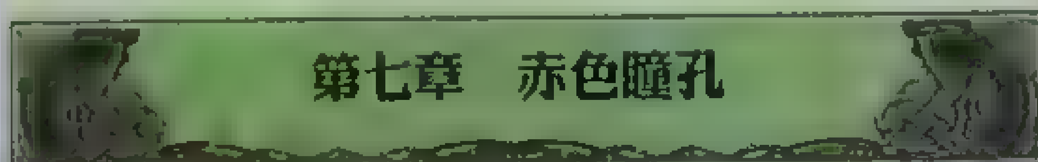
……已经到了舞女们的包围，目睹此景艾妲心中莫明的气恼，于是在……舞台……

……拿到了……当大家……怒伦刚……他的时候艾妲大怒……引来了……忽伦……众人围攻……却被他轻易地……击败了。

艾妲和娜娜……得知忽伦成为魁恩西的囚犯后，心中的……于是用贝丁的万能钥匙离开了地牢，往前是一个走廊迷宫，有些门是单向打开的，先由地图 20 到达地图 08，走单向门到地图 06，由地图 04 到 03，往上到地图 07 找到一个娃娃头，再由地图 05 到 08，往上走左转找到一只破损的娃娃，将娃娃头放上去打开一道机关门，进去拿到一张符咒，这时进入地图 11 的房间由地上的传送点离开。

往前走看到一只旋转的狐狸面具，在这里艾妲要进行一个与鬼狐决斗的小游戏，空中会放出两朵云彩，青色的会放出闪电攻击，先是接近艾妲，等它晃动时迅速点开，诱它发射一道闪电后，接着是六道连续的闪电，这时空中的狐狸面具会停止转动，是攻击鬼狐的大好时机，右击鼠标发射魔法，如此反复直至鬼狐失败。那朵白色的云威胁不大，在它接近时不要跑动就行了。

游戏完成后得到魔法符石 E 和……之玉，来到甲板上在船舱看到球罗作势欲扑，两人只有往船下跳下去……



第七章　赤色瞳孔

由城郊来到城门入口，发现这里的盘查很是严格，得想办法混进城里才行。来到桥下通道的迷宫，在地图 09 有处温泉，很多亚萨士兵在那里洗澡，偷到两套军服后往前到桥头哨所换上军装，往左穿过亚萨桥混入城内。

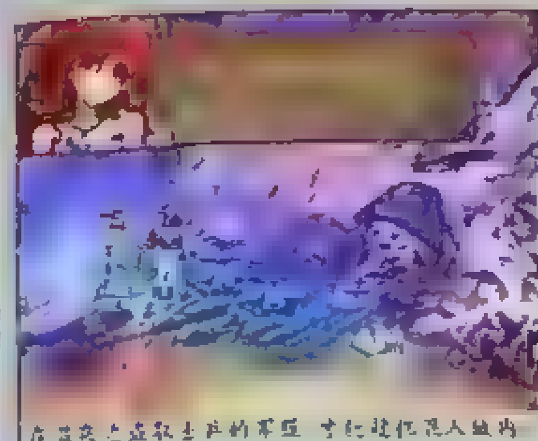
由奴隶市场右边的护门直接进入奥菲特酒馆，与老板交谈之后来到昆柏尔家，昆柏尔正在以泪洗面思念女儿，见到娜娜归来自然无限欢喜。从昆柏尔口中得知忽伦被关在钟楼的审问室里，并将一张罗修钟楼通行证交给了艾妲。在丘尔德区地图 02 找到钟楼通道，进入院子看到魁恩西驰过的马车，得知他将在钟楼举办宴会。在与哨兵的交谈中得知忽伦的下落，进入守备区地图 02，由水道来到地图 04，穿过空旷的院落在左边找到缺口跳下去。

与贝丁会合后由进水口到达地下一层，来到钟楼一楼地图 02 找到开关，用它开启钟楼一楼 06 房间，上楼穿过牢房，在二楼地图 05 的位置找到第一个传送水晶。来到三楼到地图 02 找到一个开关，再到四楼地图 03 找到另一个开关，两个开关启动后四楼地图 01 的铁门被打开了。在楼梯间 05 的位置可找到第一块传送水晶。来到十楼监禁室找到受刑的忽伦，打败了亚契得到魔法符石 W。救出忽伦返回八层会遇到猫女蕾咪，她会为大家打开新的通道。

在桥上商议之后，忽伦和蕾咪一起去钟楼引诱魁恩西出来，而艾妲则和娜娜到院子里控制马车。艾妲来到水刑室会遇到刽子手巴德，打败他会触发贝丁英雄救美的情节。忽伦和蕾咪来到克罗修钟楼，这里的大门有密码盘，解法如图。进入大门在地图 05 拿钟楼钥匙，然后上楼梯找到举办宴会的房间，于是来到钟楼机房用钟楼钥匙打开大门，往右走在阳台将魁恩西吓走，这时大群的护卫跑上来抓捕，由机关室跑到外面，沿墙壁的边沿往右跑过去，然后跳到屋顶与魁恩西的助手库里西夫对决，打败他得到魔法符石 J。

跌落几个屋顶再爬下竖梯，看到魁恩西已上了艾妲控制的马车，于是飞身跃




在亚萨之森救出卢的军队……混入城内

下落到车顶上，车中的魁恩西自知中计却已是瓮中之鳖难以逃脱了。众人怒斥魁恩西的罪行，……却找不到席列的下落，于是押着他回家从长计议寻找线索。

在城外的废弃区可找到第四个传送水晶，进入亚萨城由丘尔德区往烟囱山道走，在北边迷宫找到魁恩西豪宅，先到二楼左侧书房，然后到右侧书房，这时库里西夫的人马包围了这里，魁恩西说一楼有密道可以逃离。进入密道后被魁恩西丢在里面，不久水兽也包围过来，在这个迷宫中要依次找到五个机关，分别在地图 09、10、12、13、16 的位置，到达迷宫的东南地图 19 打败一只怪物，接着要解一个密码盘，解法如图。

来到烟囱山吊桥受到魁恩西和阿克人马的夹击，突围无望下忽伦和艾妲等人只有由桥上跳下，而娜娜却为魁恩西所俘。艾妲醒来后往萨湖林发现阿克的人马，返回来与忽伦等人商量如何营救娜娜。由废弃区回到亚萨城的昆柏尔家，发现这里有被士兵搜索的迹象，在昆柏尔言语支吾神色慌张，才知是中了亚契的埋伏，忽伦和艾妲只有束手就擒，贝丁和蕾咪在楼上幸免于难，在敌人离去后莱儿来到了两人面前。

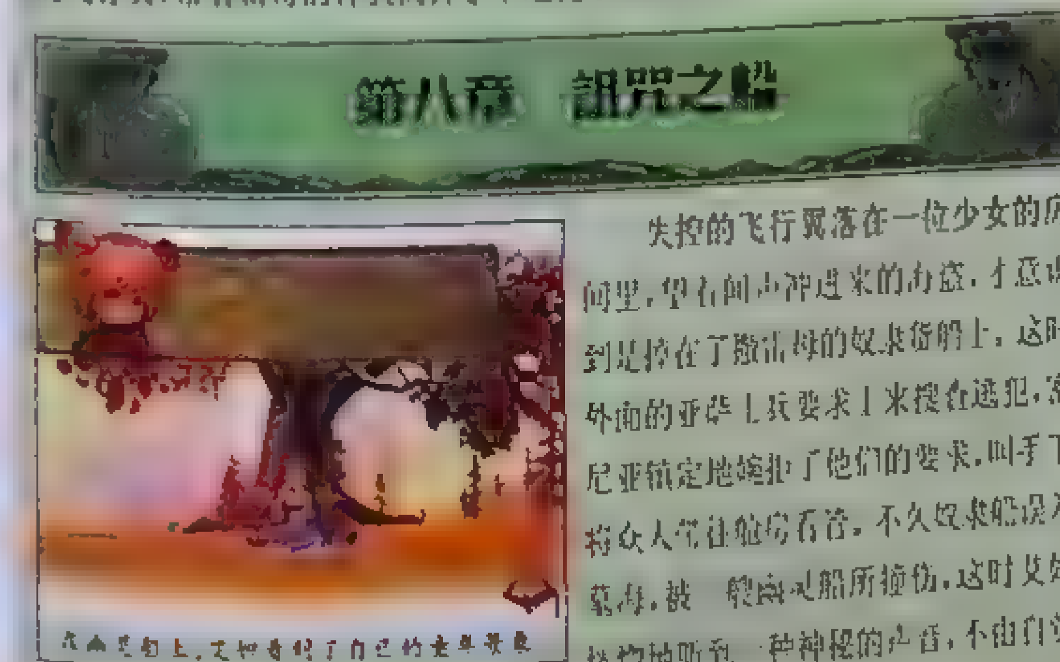
找昆柏尔谈话之后，三人前往钟楼的碉堡营救忽伦等人。来到碉堡水牢救出忽伦和娜娜，往前与席列谈话，得知艾妲被囚在卡达克尔堡，于是众人杀到碉堡八楼，往右遇到接应的昆柏尔和所罗。

来到钟楼到达顶部的机关室，经过齿轮时发现有东西卡在里面，这时贝丁可玩到一个小游戏，往右找到三根吊环，拉动两侧的打开地图 03 的闸门，一行人由通道来到城郊乘马车往卡达克尔城堡进发。

马车毁掉后，忽伦一行在城堡门口遇到阿克，打败他得到魔法符石 Z 和芙蕾雅之泪，从他口中得知艾妲被关在六楼，进城堡杀到五楼打败亚契，往右来到封印水兽的大殿，打败库里西夫得到魔法符石 A，这时魁恩西赶到破坏掉了水兽结界。

与席列说话得到重新封印水兽的方法，接下来先到六楼 07 的宝箱拿结界门钥匙，然后到八楼 02 打开结界门四，上九楼拿到结界能量石，然后分别到八楼、六楼和四楼去点燃四个结界，完成后十楼的结界门会打开，在楼梯处会触发莱儿丢失雪日奇迹的剧情，可选择找不找，找到话回结界一的场景打败塔克夫，雪日奇迹在左边的石头上。穿过十楼的阶梯来到天台，这时解脱封印的安多罗勒斯攻击过来，魅力支持的众人无法点燃最后一道结界，这时席列出现帮忙，在莱儿点燃结界的时候，席列由于受到水兽的攻击而不幸死亡，莱儿由地上的玻璃珠发现他就是自己要找的哥哥。此时撒雷母的飞船在空中出现，一只巨网将地下的安多罗勒斯给拖走了。为了摆脱亚萨士兵的追击，众人只好坐上了所罗的飞行翼，带着新奇的体验离开了卡达克尔城堡。

第八章　诅咒之船


在幽灵船上，艾妲看到了自己的童年景象

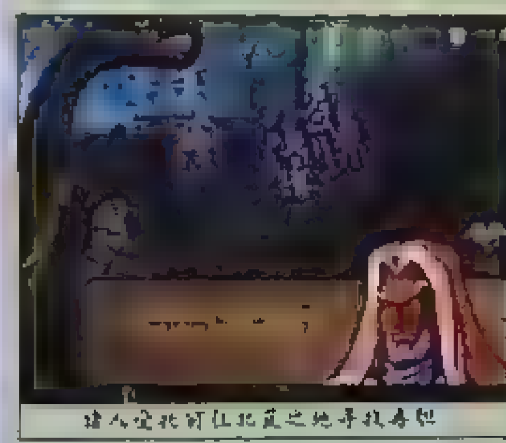
失控的飞行翼落在一位少女的房间里，望着闯进来的方盗，才意识到是掉在了撒雷母的奴隶货船上，这时外面的亚萨士兵要求上来搜查逃犯，密尼亚镇定地拒绝了他们的要求，叫手下将众人带往船房看管。不久奴隶船误入禁海，被一艘幽灵船所撞伤，这时艾妲恍惚地听到一种神秘的声音，不由自觉地朝幽灵船行去。追赶中的忽伦等人遇到了密尼亚，经过说明她同意恢复他们的自由，并让手下归还了装备。

追到幽灵船上看到海面变成了血红的颜色，这种匪夷所思的异象并没有引起忽伦的注意，而是在急地四处寻找艾妲的身影。此时奴隶船上遭受到水兽的攻击，并且由鲜血般的海水断定，九头龙沙乌达虚就要攻来了，与下船上的方盗人心惶惶。由甲板往左走找到了艾妲，正在赶过去却遭到一群怨灵的攻击。

艾妲站在船头如置身梦中，童年的景象历历在目，她坐在甲板上吹起了叫笛，恬静的脸上缓缓浮起笑意。笛声悠扬地在海面上散播开来，海盗们的杀气和不安消弥无存，沙乌达虚和那些水兽也悄悄消失了，大海恢复了一片湛蓝。

艾妲这时看到了一位女子的幽灵，她就是当年被撒雷母人牺牲的鸟厢奴，艾妲身上的项链与她感应着散发光辉，正要说话的时候幽灵船开始下沉，只好随众人退回到奴隶船上。

第九章　海潮的記憶


请人定找到在北荒之地寻找毒胆

奴隶船终于抵达撒雷母港，这座以海盗群落扬名的岛屿，巍峨的建筑倚天险而建，铿亮的炮管和森严的戒备令人叹为观止。海盗王基辅尔听说艾妲以笛声驱退了沙乌达虚，意识到她可能是传说中的圣女，过来探视的时候艾妲夺下侍卫的长剑欲胁持基辅尔，不想却被这位身经百战的老人轻易地降伏了，最后基辅尔终于答应恢复众人的自由之身，可以在岛上自由走动。

与忽伦等人会合后，一行人来到北岸码头闲逛，在这里看到一个老婆婆在桥上险些失足，将她救起后来到她家里做客，得知她的老伴老莫已驾战船前往通古斯，一年多没有回岛了，这时屋外传来密尼亚的声音，原来艾玛和老莫对密尼亚如同亲女，多年的相处有着深厚的感情。在楼上看到密尼亚在摆弄风铃，然后到屋外与密尼亚谈话，和水手一起往酒馆喝酒，这时得到战船返航的消息。

来到南岸码头发现老莫已经战死，岸边的撒雷母人悲声一片，将战船烧掉后在断崖和密尼亚谈话，这时空中掠过一艘飞行船，正是当初在卡达克尔堡抓走安多罗勒斯的飞船，充满疑问的忽伦连忙朝着飞船的方向追过去。由山道来到九龙岬，听海洞里有水兽的声音，那里是撒雷母人的诅咒之地。

海洞里有着大片的水晶，艾妲对这里有种特别熟悉的感觉，来到地图 03 的位置找到指环，用它打开通道来到地图 01 的位置遇到基辅尔，跟着他来到里面的海潮之殿，为了消除众人的疑问，向大家讲起当年撒雷母人利用海潮之剑击退沙乌达虚的故事，只是这把剑现在已无人能使用了。说话的时候大殿上发生巨烈的震动，来到北岸发现一些水兽，在战斗中密尼亚身负重伤，为了救治她的伤势，众人决定按照御医所说，前往寒冷的北荒之地去打翼龙鸟。

离开王宫后到撒雷母北岸，乘坐船夫伊斯的小船来到南岸码头，然后由老巴特驾驶着大船往北方的荒地驶去。在海中的海岛可找到一些商店，补充一下装备后来到北方的大陆，沿着箭头的方向驶过狭窄的河道，登陆到北荒之地后进入一片遗迹，在迷宫中找到地图 10，打败奔齐列斯得到翼龙鸟的毒胆和古文符石，回到撒雷母岛后用毒胆配药给密尼亚疗伤。

第十章　撒雷母天使



王宫中举行了盛大的宴会，艾妲和密尼亚穿着华丽的服饰各擅胜场，成为宴会的焦点。在宴会上海盗王正式封艾妲为撒雷母天使，以感谢她对撒雷母人所做的贡献。宴会之后忽伦陪着艾妲在宫外散步，在忽伦离开的时候艾妲收到神密人的一封书信，为了寻找那位神密的送信人，艾妲举步往殿后山道寻过去，在路上遇到神色举止异常的蕾咪，伸手将一颗药丸投入她的口中，痛苦的扭曲之后艾妲现出了人鱼的原形。

涅德迈和亚契得意地现出身形，这时莱儿和娜

娜娜目睹了这一切，柔儿于是让娜娜赶快找忽伦搬救兵。找到忽伦等人后娜娜将他们带到殿后山道，涅德泛见状不妙逃走，打败了亚契和蒂咪，肆罗过来问出艾如的下落，原来她被巫元会的人捉走了，蒂咪也正是受到邪法的控制才会如此。

肆罗杀掉了亚契转身离去，众人将柔儿带回王宫疗伤，[illegible]人悄悄地潜入了巫元会，找到艾如后又返回王宫向忽伦报信。艾如来到[illegible]，在[illegible]的书桌，在右墙感觉到有微风吹过，于是用万能钥匙启动石柱上的开关打开右侧的墙壁，在暗道里找到开关打开大门，走到迷宫的左下角看到一座巨大的雕像，面前有着一颗奇异的宝石。

忽伦等人得到艾如的消息后，连忙赶到巫元会的迷宫，先在地图07的位置找到吊环，用它可打开地图04的闸门，在门里又有四个吊环，拉下两边的吊环可打开地图09的路口，来到地图08的位置按左下、左上、右上、右下的顺序按下石柱，用它可打开远处开关的禁制。来到地图12打开闸门前行，用地上的一个石柱接通陆桥，往前有三个石柱，按中、右、左的顺序接通第二道陆桥，在地图29的位置可找到第六个传送水晶，地图25的房间找到四根石柱，从左至右依次按下石柱打开地图16的大门。进入藏书阁，用贝丁作队长可在书架上找到一本色情书，之后交给所罗可得到奥丁的高脚杯，再回到伐木镇找梅尔森语得到一个头盔。进入密道找到艾如，和她一起打败雕像化身的守护者得到古文符石UI。

由雕像后面进入老造找到那只妖化的水兽安多罗勒斯，[illegible]看到一个被铁链锁住的男人，口中念叨着乌丽[illegible]是萨卡殿下，撒雷母王的真正继承人，当年他为了乌丽奴用法[illegible]逼进了[illegible]。[illegible]他的灵魂也被神剑吸走了。这时巴卡斯赶了[illegible]艾如，忽伦见状连忙挡住，艾如逃到桥上却还是被赶来的海贼王拦住。

第十一章　瓦尔德拉克

海祭之日转瞬即至，撒雷母人将艾如和奴隶们一起送到了主护船上，忽伦赶到海边的时候那三只飞船已经飞远了，这时肆罗驾船赶至招呼大家上船。接下来在海面上躲避海怪，追上飞船后先由铁链爬上左护船，在地图07打败一只怨灵爬到主护船，往主护船的船底寻去，在一间大殿石阶上找到了被魔法控制的艾如，这时两侧的石像动作起来，化成两个复仇守卫朝众人攻击过来，打败他们得到古文符石P，打到这里所有的符石应该收集全了，有机会进精灵坊可以长老学习终级魔法。

在离开之前要解救主护船和右护船上的奴隶，每艘船都有五群，主护船分别在地图08、20、10、11、21的位置，右护船分别在地图07、15、16、17、21的位置，右护船地图11位置可找到第七个传送水晶。

找完了[illegible]群奴隶后回到左护船，这时要切断与主护船和右护船联系的铁链，由船头往右边行去，在船舱可找到一个卡榫，用它们可断掉二根铁链，然后返回船头斩断最后一道铁链。[illegible]左护船后由肆罗驾驶返回撒雷母岛，在航行中会发生一点小意外，这时忽伦等人要到船尾去清理爬上来的水兽。

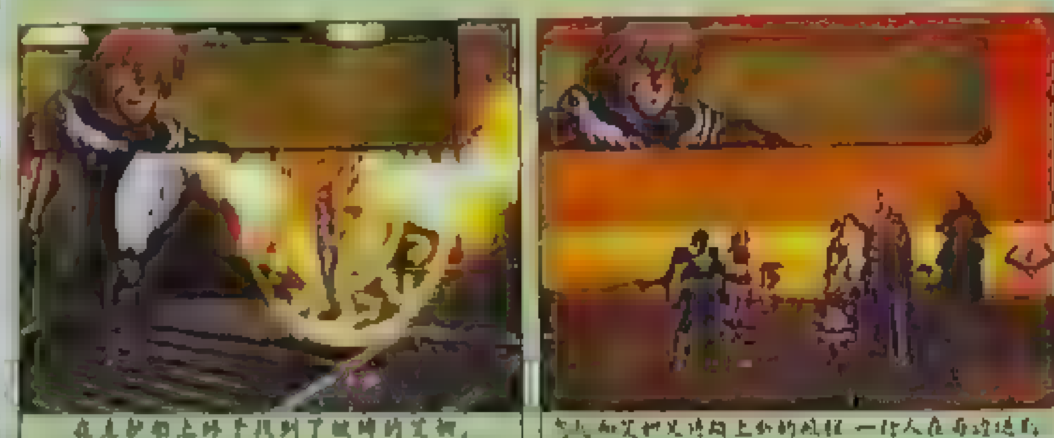
回到岛上，由西海岸赶往撒雷母港口，看到这里已被水兽袭击，[illegible]士兵正在与水兽搏斗，与水手老虎谈话得知贝辅尔往海洞去了，于是返回去由九头蛇打败水兽进入海[illegible]

[illegible]

[illegible]迷宫，打[illegible]住[illegible]巴卡斯，巴卡斯回忆起的大[illegible]

打败了[illegible]，[illegible]父亲报仇，这时基纳尔走上大殿，说出一个令人[illegible]的事实，巴卡斯[illegible]是亲尼亚的外祖父。这时梨鲁斯[illegible]在大殿出现，[illegible]巴卡斯持有的宝剑，微笑中准备执行魔化之法，并将柔儿当场击晕，一场激战中终于将安多罗勒斯给击退了，艾如站在了台座面前，在西芙项链和乌丽奴项链的光芒交织下拔起了海湖之剑。

潮起总会潮落，阴霾散尽便是明媚的阳光，忽伦等人以绝大的爱和勇气消除了撒雷母的危机，又将踏上新的冒险旅程。在温暖的海滩上忽伦和艾如向撒雷母人道别，漫漫前路也许还会荆棘密布，他们仍然勇往直前，因为他们有爱的力量始终伴随着。



在主护船上终于找到了被俘的艾如。

[illegible]和艾如把灵魂囚上部的枷锁，一行人在海边送别

终极魔法的学习

在第十一章收集全所有的魔法符石后，先到精灵坊附近找长老谈话，然后就可以找精灵完成魔法学习了。

咆风木，找精灵精灵谈话，再去左右上角附近找到雾气精灵，问题的选择答案为H.G.N.Y.K。

献魔之钻，在精灵坊第四排等的树枝上找到蝴蝶精灵，身上有苏香草的话可以唤醒她，然后按顺序到湖泉找到满格精灵，问题的选择答案为B.O.N.Th.K。

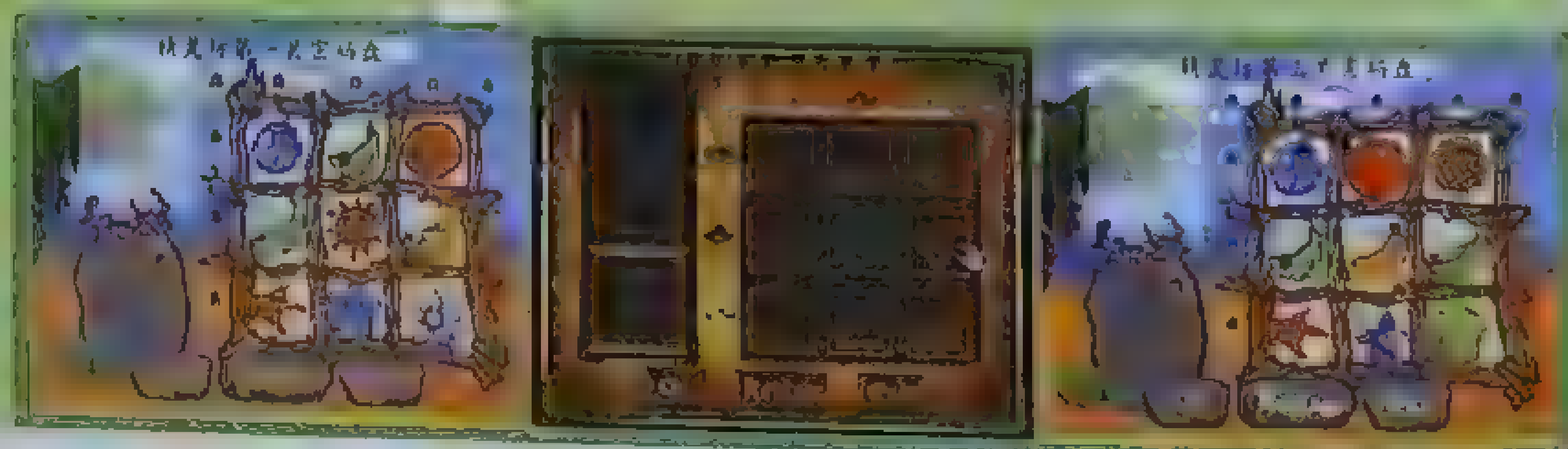
[illegible]，先找[illegible]精灵，身上有速力果的话走到大树附近会遇到飞毛腿精灵，他会将调皮精灵抓过来，问题的选择答案为D.M.A.Ng.S。

火凤凰，找叙叶红精灵，给他1000块钱后再找习难精灵，然后与老实精灵谈话，不时地给叙叶红精灵钱来确定位置，然后再寻找她的藏身之处，问题的选择答案为E.M.P.I.K。

魔法名称	魔法符石配方	魔法名称	魔法符石配方	魔法名称	魔法符石配方
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	N+G	力量术	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	九雷术	[illegible]	岩巨人	[illegible]
[illegible]	K+S	[illegible]	Ng+G+H+N	魔力结界	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		

精灵坊里的密码盘游戏

在精灵坊的商店找古玩精灵可挑战密码盘游戏，共有三关，完成后可分别得到雷神之锤、[illegible]长矛、奥丁的镰刀。具体解法如图。



风云争霸

【主线攻略】

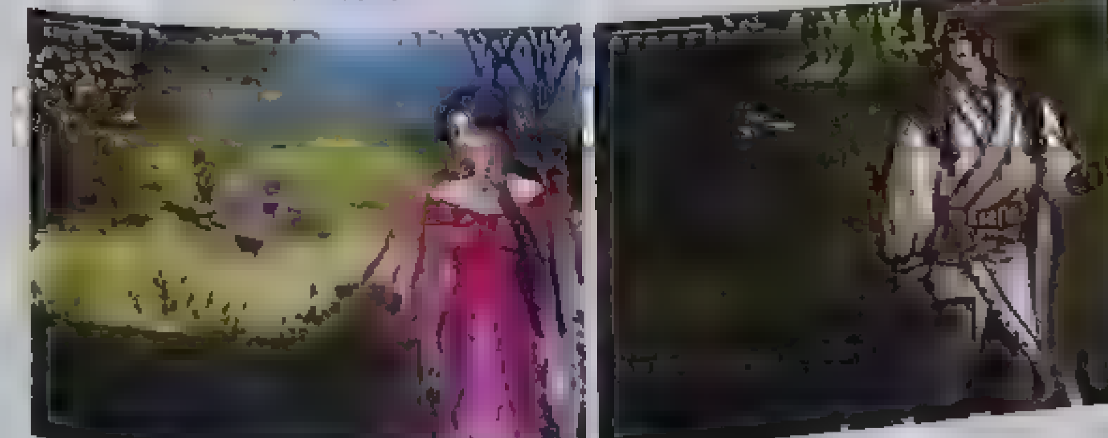
文／金色彗星

明朝初年，蒙古人被赶出中原，但他们仍不死心，企图联合东瀛人的势力控制中原武林，从而达到夺回中原辽阔土地的野心。一个巨大的阴谋正在酝酿着，表面平静的武林中将掀起一场血雨腥风。

擎天派掌门宋凌霄正在为四方门这个最大的敌对势力日益强大而发愁，这时他最得意的二弟子原啸天来报，说山下发现四方门长老南宫烈的行踪。经过商议之后宋凌霄命令原啸天与大师兄易水寒下山捉拿南宫烈，以便问出四方门的所在。二人下山途中向一位樵夫打听，在樵夫的指点下二人到海边的渔村打探消息。从客栈小二的口中打听到在不远处的南方林中出现了一位奇人。二人追入南方林，在树林深处二人见到一名樵夫。正在樵人要离开时，易水寒突然出手拦住了樵夫的去路。原来细心的他发现那名樵夫正是南宫烈所扮。二人联手打败了南宫烈。由于南宫烈不愿说出四方门的位置，易水寒使出手将其杀死。任务完成后回到山上向掌门宋凌霄复命，在向宋凌霄说明了事情的经过后宋凌霄屏退了左右，只叫住啸天商议，准备将独生女宋吟荷许配给他。商议过后啸天与吟荷在后山的相思林见面，正在二人谈话之时一位少女闯了过来，她正在被四鬼人追杀，啸天救下少女，少女的举动却引起了吟荷的误会。啸天担心吟荷便到她的房中和她解释，吟荷终于原谅了啸天。啸天在广场的下方遇到了为情所苦正在借酒消愁的大师兄易水寒，二人言语不合吵了起来，心中不快的啸天决定去找吟荷，谁知来到吟荷的房间却发现吟荷并不在，从丫鬟口中得知吟荷被易水寒约到了相思林中。啸天追到树林无意中听到了俩人的对话，原来易水寒一直都爱着吟荷，愤怒的啸天和易水寒兵刃相见，为了自己心爱的人大打一架，俩人不欢而散。啸天送吟荷回到房中自己也回房休息去了。

第二天是啸天与吟荷的大婚之日，俩人还没有拜完堂圣旨就到了，沉浸在喜庆中的众人万万没有料到，这张圣旨竟是将原啸天一家满门抄斩的圣旨，在众人的劝说下，啸天独自逃了出来，但父母却仍然留在了擎天门被锦衣卫抓住了，在门口啸天被一名黑衣人拦住，啸天不是对手败下阵来，幸好上次在相思林被啸天所救的少女及时带人赶到，才把他救了出来。

啸天醒来后发现自己在一座木屋之中，得知救自己的少女名叫北堂馨，北堂馨还告诉啸天他的父母将在今天被斩首。啸天急忙赶回擎天派，看到正准备行刑的阵势立刻冲了上去，由于得到了易水寒的帮助，啸天才将自己的父母救了出来。将家人安置在木屋之后，啸天决定为自己的家人洗清冤屈，啸天来到行宫，但门口守卫森严只好另外想办法进入，来到襄阳城中发现有人要把菜送到行宫之中，但是送菜人家中出了事情必须马上回去，啸天便自告奋勇愿意帮他把菜送入行宫。乔装打扮后啸天再次来到了行宫，这次有送菜人的身份掩护很容易就混了进去。在行宫最里面的屋中啸天找到了假的玉玺，为了不打草惊蛇，啸天并没有将玉玺拿走，离开后啸天决定请师傅帮忙，来到擎天派见到师傅，啸天把在行宫中见到的都说了出来，宋凌霄带他见了主管此案的[illegible]，三人一起来到行宫。但是令人惊讶的是啸天一行并没有找到假的玉玺，假玉玺早已被狡猾的单公公转移到了其他的地方。宋凌霄只好返回擎天派，而啸天也被抓了起来。啸天被压入行宫的秘牢之中，在这里还关押着一个人，原来这人就是四方门门主东方青木，几次交手都是东方青木获胜，但他并没有伤害啸天之意。青木不但将自己的内力输给啸天还让他从自己早已挖好的地道逃脱，







[illegible]条件只有一个就是要他好好[illegible]告诉自己的儿子。在逃出的途中啸天遇到了受北堂馨所托前来搭救的东方青木之子东方玉，二人一起回到了木屋。一进木屋啸天发现自己的父母都已经遭人毒手，而旁边还有一条小蛇，东方玉与啸天都认得这条蛇的主人是北堂馨，受到刺激的啸天就此认为杀死他父母的就是北堂馨，冲出木屋正好看见北堂馨，啸天[illegible]向人打了起来。幸好东方玉及时赶到保护了啸天，并答应啸天一定帮他找出杀他父母真正的凶手。二人一起上擎天派寻找线索，但当二人来到山上时才发现擎天派掌门宋凌霄也已经遇害。擎天派众人见他们是四方门的人，认定他们就是杀害宋凌霄的真正凶手，三人仓皇逃离来到后山的悬崖。这时四鬼同时出现将啸天打落悬崖，北堂馨也跟着跳了下去，只有东方玉一人逃了出来。

东方玉到逃襄阳城中的戏子楼，被丹丹和阿飞所救。四鬼追至，阿飞带东方玉隐藏到了一所民宅之中，丹丹出面打发走了四鬼。丹丹来到民宅治好了东方玉的伤，东方玉也传授了二人一些武功。丹丹回到戏子楼，谁知四鬼又去而复返，硬要带走丹丹，这时四鬼的主人云妃出现帮丹丹赎了身。但云妃并没有放过丹丹，他将丹丹带到行宫交给了那里的单公公，单公公见丹丹长的漂亮又会说话非常喜欢，特别允许丹丹可以在行宫中自由行动。丹丹在行宫的房中发现了通往秘牢的机关，在秘牢中丹丹见到了东方青木，但是东方青木的双手双脚都被千年玄铁打造的铁链锁住，只有寒月宝刀才有可能砍断铁链。从秘牢出来丹丹正好撞上单公公，丹丹巧妙的逃过了这一劫并趁此机会还得到了公公允许可以让她到城里去买些东西。丹丹回到城里在民宅中见到了阿飞，得知东方玉已经被转移到了客栈。俩人来到客栈看望东方玉，几人商议准备去救东方青木。丹丹回到行宫单公公接到命令要他马上回京，这正是救人的大好时机，丹丹在房中找到寒月宝刀和假玉玺，并打开后门将东方玉和阿飞俩人接了进来。三人来到秘牢却发现东方青木并不在其中。三人继续寻找，在行宫内的一个山洞中终于发现了东方青木。救出东方青木后众人来到四方门分部断剑山庄，东方玉交给丹丹一块令牌，告诉丹丹如果有什么事情凭此令牌可以找四方门的人寻求帮助，她和阿飞可以先住在这里，随后便和东方青木返回四方门总部了。东方玉走后丹丹心中难过跑了出去，在荒野上丹丹看到单公公身受重伤倒在地上，丹丹想到他虽然不是什么好人但是对自己也算非常好了，便将其救了起来安置在断剑山庄的柴房中。单公公说自己已经几天没有吃饭十分饥饿，丹丹与阿飞在荒野中打了只狼回来，在养伤期间单公公将自己的一身武功都教给了丹丹，然后自己返回了京城。

单公公走后阿飞决定带着丹丹去四方门。在四方门中丹丹见到了东方玉和东方青木，当丹丹说自己是胡家村人时东方青木说出了自己当年在胡家村的事情，而丹丹就是东方青木的女儿。丹丹无法接受事情的真相跑了出去，阿飞也一路跟了去。东方青木与北堂墨久别重逢，俩人高兴之余决定将四方门交给东方玉掌管。东方青木与东方玉在西井商议门中事情，这时有人来报说大批的官兵已经杀入了四方门。俩人出来一看[illegible]的易水寒[illegible]向东方[illegible]，由于有易水寒赶上，北[illegible]也[illegible]传给东方玉。

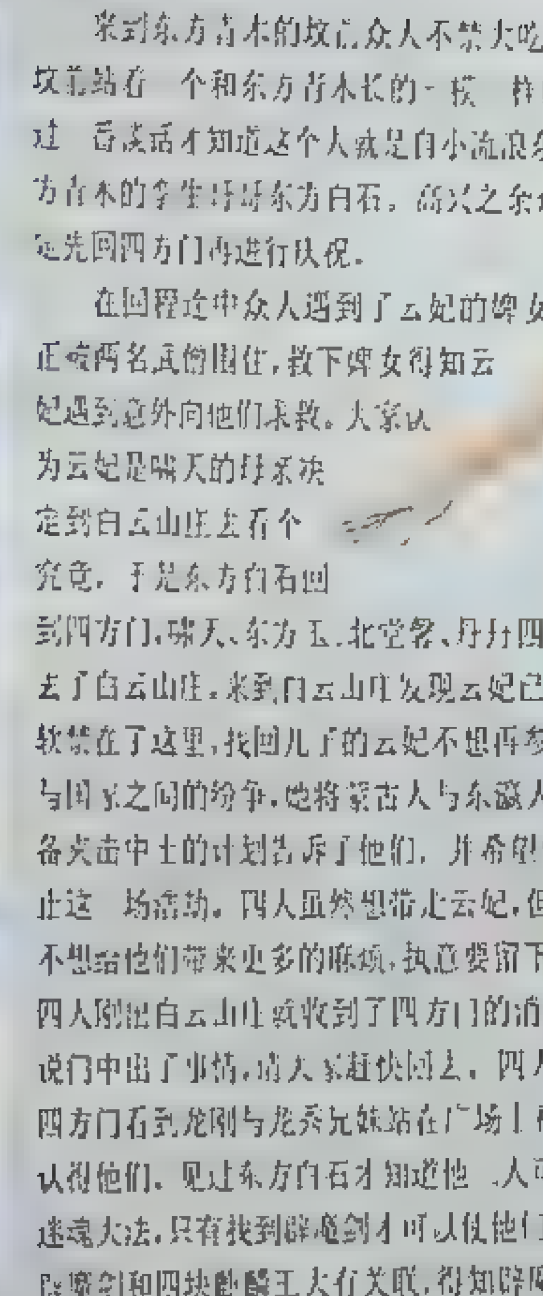
[illegible]丹丹与东方玉来到胡家村寻找丹丹[illegible]发现了易水寒和四鬼的踪迹，东方玉一路追去，发现在胡家村的井中另有天地，而这条秘道直接通到擎天派山后的静思谷。在路上看到一个奄奄一息的擎天派门人，只说了"除少尊之墓"就断气了。东方玉从正门下山，在山崖下看到了大难不死的啸天与北堂馨二人，当听了东方玉的经历后三人决定到啸天家人的坟墓前去调查一下。来到坟地啸天在家人的坟前发现一封师傅宋凌霄写的亲笔信，信的内容说出了易水寒勾结奸党杀害宋凌霄一家的详细经过。三人重返擎天门要将易水寒杀死，但云妃也在擎天门三人敌不过云妃，就在关键时刻啸天身上的龙虎玉佩掉了出来，云妃凭此玉佩和啸天身上的刺青认出啸天就是自己失散多年的亲生骨肉，铁证如山啸天大受刺激独自跑下山去。东方玉和北堂馨急忙追出，在山下终于追到了啸天。三人决定先回到四方门。刚回到四方门就听说东方青木在练功时被人杀死，门中出现了内奸，众多门徒都提议让北堂墨重新接掌四方门，北堂墨毫不推辞的答应了众人的请求。东方玉觉得自己很没用独自离开了四方门，准备去父亲坟前上香。在四方门入口东方玉碰到了一个白衣人，俩人交手后白衣人虽然落败但东方玉发现北堂墨传授给他的北电玄功有问题。虽然这样但东方玉还是决定先到父亲的坟前祭拜一下。来到坟前东方玉发现刚刚有人来祭拜过东方青木，无处容身的东方玉还是打算先回到四方门再做打算。回来的东方玉在西井见到了北堂馨，但是四方门内怎么也找不到啸天，二人来到四方门入口看到啸天正准备出门，问过后二人才知道啸天要去白云山庄参加武林大会，好阻止易水寒当上武林的盟主。

来到白云山庄，易水寒正在众人面前站着却没有一个人敢走上前去。啸天冲上去和易水寒进行搏斗，易水寒落败便揭发啸天是蒙古人，身上的刺青就是证据，众人顿时激动异常要杀死啸天。趁这个时候易水寒出手偷袭啸天，宋吟荷突然冲出来用身体挡住了易水寒的攻击，吟荷死在了易水寒的手中。几人逃回了四方门，却发现官兵又打了过来，这次领兵的却是单公公。三人一路逃往英烈冢，由于四方门门规规定四方门人不得进入英烈冢，所以三人之中只有啸天从英烈冢中逃了出去。

英烈冢的出口处紧挨着一家小客栈，啸天想进去休息休息却没想到这里是家卖人肉包子的黑店，愤怒的啸天杀死了店主食为天，救出了被关在地下的村民，但是有一位姑娘却不敢出去，啸天只好答应送他回家。来到姑娘所说的凡人谷，啸









天发现这里居住的都是些在武林中被追杀的人，见到谷主寒山姥姥后才知道这凡人谷有个规矩就是只准进不准出，厌倦了江湖中勾心斗角尔虞我诈的啸天决定留在凡人谷中，不再过问江湖中的事情。安置好住处后啸天本想出门在谷中转转，却被龙刚挡住了去路，原来龙刚就是南宫烈的儿子，跑来找啸天报杀父之仇。一场打斗后寒山姥姥到来决定要处罚龙刚，因为龙刚违反了谷内的规矩将被处以死刑，在谷中众人不断的劝说下寒山姥姥终于不再追究此事，龙刚也算是保住了一条性命。事情结束后寒山姥姥却莫名其妙的失踪了，众人分头寻找，啸天和丹丹在谷中忘世洞的深处找到了重伤的寒山姥姥，在临死前寒山姥姥将所有的武功都传授给了丹丹，并说有恶人闯入了谷内请大家赶快离去。啸天与丹丹将寒山姥姥的遗体带回了谷中并转达了寒山姥姥临终前的话，可是众人都不相信，认为是啸天对龙刚找他报仇的事情耿耿于怀，才下手杀了寒山姥姥灭口。谷中几人轮番向啸天出手，但都不是啸天的对手。

[illegible]后谷中突然发生骚乱，竟是一群东瀛忍者所为。众人在忘世洞深处找到了忍者的头目金面鬼忍，蚀骨、消魂姐妹与其[illegible]，啸天和丹丹在后面掩护大家从谷中逃了出来。众人决定分头行动。

啸天和丹丹一起出谷，途中丹丹想去父亲坟前祭拜，俩人来到东方青木坟前，却发现坟已经遭人破坏，正在这时北堂墨出现，口里叫着"尸变"逃走了，二人觉得事有蹊跷，便追了过去。途中二人遇到东方玉，三人一起去追北堂墨。在荒野上三人看到了惊吓过度的北堂墨并且北堂馨也在，北堂墨心中有愧，老老实实地说出了自己勾结易水寒杀害东方青木的全部过程。东方玉暂时饶过了北堂墨，所有人决定一起去找易水寒。

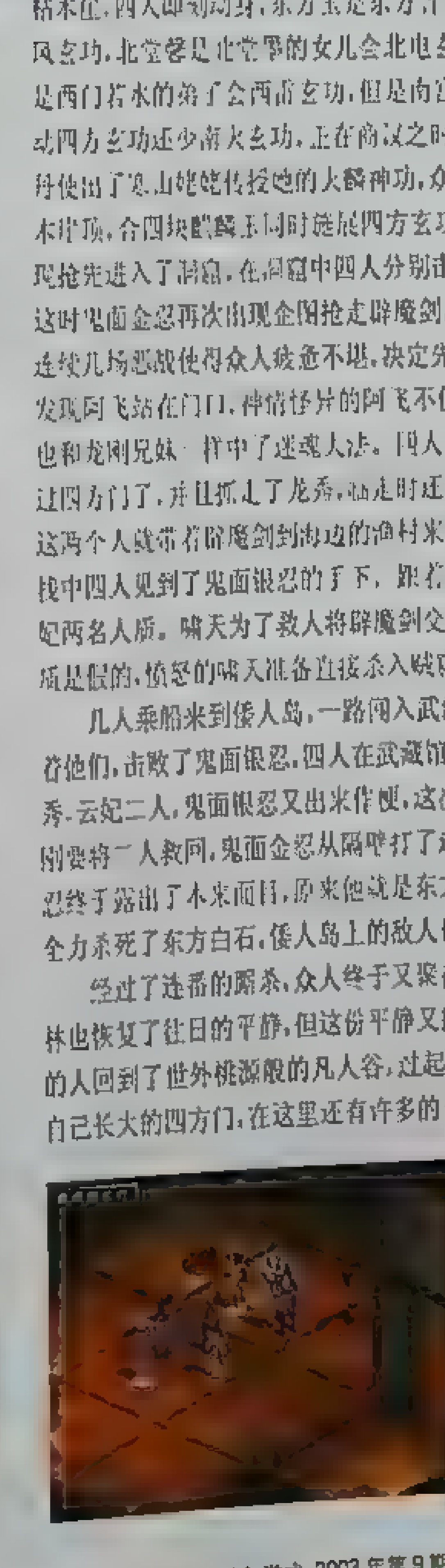
来到擎天派，在后山的静心洞门口众人看到了四鬼正在抓人供易水寒练功，四人联手打败了四鬼，在洞中找到了易水寒。众人合力将他击败，正准备杀死他时金面鬼忍出现救走了易水寒。东方墨认为他们很有可能逃进了玉佛寺，因为玉佛寺中供奉的寒冰玉佛对疗伤有神奇的功效。当众人赶到玉佛寺时，寺中之人已经全数被杀，只有楼上的老禅师和一名小沙弥还一息尚存，小沙弥指出那些忍者已经上了枯木岭，众人便向枯木岭追去，在枯木岭上众人看到了伤愈的易水寒，在此出手将其击败，这次易水寒终于得到了他应有的下场。所有人赶回了玉佛寺，在寺中看到了隐居多年的四方门长老之一西门若水，在寒冰玉佛的帮助下老禅师等人终于康复了。西门若水听了禅师的一句话后似有所悟走了出去，北堂墨也跟着走了出去，众人怕北堂墨趁机逃跑，也跟着追了出去。在荒野中，北堂墨将过去的事情全部说了出来，原来西门若水离开四方门追查了多年的内奸就是北堂墨。西门若水出手杀了北堂墨，独自离去，东方青木的仇终于报了，众人决定再去东方青木的坟前祭拜。

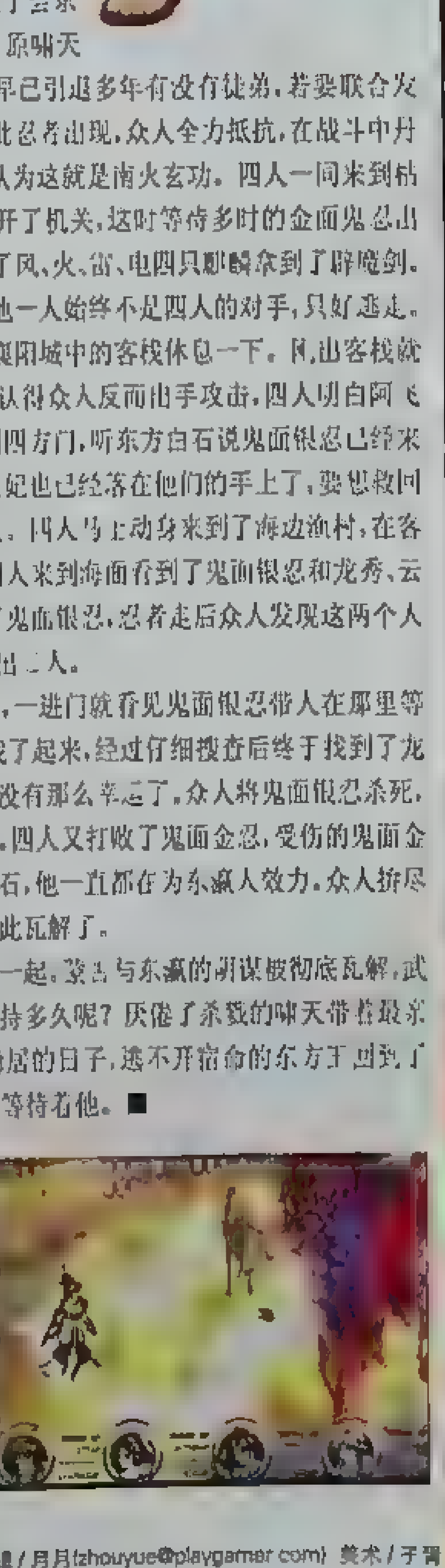
来到东方青木的坟前众人不禁大吃一惊，坟前站着一个和东方青木长的一模一样的人，经过一番谈话才知道这个人就是自小流浪东瀛的东方青木的孪生哥哥东方白石。高兴之余众人决定先回四方门再进行庆祝。

在回程途中众人遇到了云妃的婢女正被两名忍者围住，救下婢女得知云妃遇到意外向他们求救。大家认为云妃是啸天的母亲决定到白云山庄去看个究竟，于是东方白石回到四方门，啸天、东方玉、北堂馨、丹丹四人则去了白云山庄。来到白云山庄发现云妃已经被软禁在了这里，找回儿子的云妃不想再参与国家与国家之间的纷争，她将蒙古人与东瀛人勾结准备夹击中土的计划告诉了他们，并希望他们阻止这一场浩劫。四人虽然想带走云妃，但云妃不想给他们带来更多的麻烦，执意要留下来。四人刚出白云山庄就收到了四方门的消息，说门中出了事情，请大家赶快回去。四人赶到四方门看到龙刚与龙秀兄妹站在广场上神情怪异似乎不认得他们。见过东方白石才知道他二人可能是被人施了迷魂大法，只有找到辟魔剑才可以使他们复原。原来这辟魔剑和四块麒麟玉大有关联，得知辟魔剑就被封在枯木岭，四人即刻动身，东方玉是东方青木之子会东风玄功，北堂馨是北堂墨的女儿会北电玄功，原啸天是西门若水的弟子会西雷玄功，但是南宫烈早已引退多年有没有徒弟，若要联合发动四方玄功还少南火玄功。正在商议之时一批忍者出现，众人全力抵抗，在战斗中丹丹使出了寒山姥姥传授她的火麟神功，众人认为这就是南火玄功。四人一同来到枯木岭顶，合四块麒麟玉同时施展四方玄功打开了机关，这时等待多时的金面鬼忍出现抢先进入了洞窟，在洞窟中四人分别击败了风、火、雷、电四只麒麟拿到了辟魔剑。这时鬼面金忍再次出现企图抢走辟魔剑，但他一人始终不是四人的对手，只好逃走。连续几场恶战使得众人疲惫不堪，决定先到襄阳城中的客栈休息一下。到出客栈就发现阿飞站在门口，神情怪异的阿飞不但不认得众人反而出手攻击，四人明白阿飞也和龙刚兄妹一样中了迷魂大法。四人回到四方门，听东方白石说鬼面银忍已经来过四方门了，并且抓走了龙秀，临走时还说云妃也已经落在他们的手上了，要想救回这两个人就带着辟魔剑到海边的渔村来换人。四人马上动身来到了海边渔村，在客栈中四人见到了鬼面银忍的手下，跟着他四人来到海面看到了鬼面银忍和龙秀、云妃两名人质。啸天为了救人将辟魔剑交给了鬼面银忍，忍者走后众人发现这两个人质是假的，愤怒的啸天准备直接杀入贼窝救出二人。

几人乘船来到倭人岛，一路闯入武藏馆，一进门就看见鬼面银忍带人在那里等着他们，击败了鬼面银忍，四人在武藏馆中找了起来，经过仔细搜查后终于找到了龙秀、云妃二人，鬼面银忍又出来作梗，这次他没有那么幸运了，众人将鬼面银忍杀死，刚要将二人救回，鬼面金忍从隔壁打了进来。四人又打败了鬼面金忍，受伤的鬼面金忍终于露出了本来面目，原来他就是东方白石，他一直都在为东瀛人效力。众人拼尽全力杀死了东方白石，倭人岛上的敌人也就此瓦解了。

经过了连番的厮杀，众人终于又聚在了一起，蒙古与东瀛的阴谋被彻底瓦解，武林也恢复了往日的平静，但这份平静又能维持多久呢？厌倦了杀戮的啸天带着最亲的人回到了世外桃源般的凡人谷，过起了隐居的日子，逃不开宿命的东方玉回到了自己长大的四方门，在这里还有许多的事情等待着他。■





Codemasters 推出《职业车手》(Race Driver)已有一段时间 [illegible] 与其它竞速游戏 [illegible] 不再拥有继续跑下去的激情所不同的 [illegible] 以及有各种不同赛事及赛车 [illegible] 为之着迷。征服这个庞大的赛车 [illegible] 最有意义的目标……



《职业车手》战术攻略详解【下部】
驰骋在庞大的赛车帝国 RACE DRIVER

文/王博

本篇攻略针对《职业车手》中的"强力竞赛级"和"劳拉世界冠军级"，游戏梯次相当于"中级"和"高级"，难度增幅较大，技术要求较高。本文旨在抛砖引玉，希望各位举一反三，祝每位车手顺利通关，最终加冕晋级。

强力竞赛级(Power Racing Tier)各关卡详解

一、德国顶级房车赛(DTM)



德国顶级房车赛是世界最具影响力的房车赛事之一，玩家将驾驶欧宝·阿斯塔 V8 Coupe 出战，该车后轮驱动，排量 4 升，极限车速 186 英里每小时，虽比同级别奔驰 CLK 快 5 英里，但比奥迪 TT 慢 12 英里，总体性能位居中游。





第 1 站：赫根海姆短道(Hockenheim Short)

[illegible]

调校建议：全部齿轮向左滑动 1 档，下压力调至最高，后轮悬挂调硬 1 档，后轮悬挂行程降低 2 档，刹车偏前 1 档

比赛难度：★★☆☆☆

第 2 站：纽博格林长道(Nurburgring Long)

著名 F1 赛道 [illegible]（图 5）[illegible] 大致能超越 2~3 名对手 [illegible]（图 7）[illegible] 一定不要撞到右侧维修站入口的水泥护墙(图 8)

调校建议：全部齿轮向左滑动 1 档，下压力调至最高，前轮悬挂调软 1 档，前轮悬挂行程提高 2 档，刹车偏前 2 档

比赛难度：★★★★★

第 3 站：A1 环路(A1 Ring)

赛道介绍详见上期攻略 P87 北欧挑战赛第 4 站。

调校建议：悬挂调硬 1 档，悬挂行程降低 2 档，防倾杆调至最硬，刹车偏前 2 档

比赛难度：★★★★☆

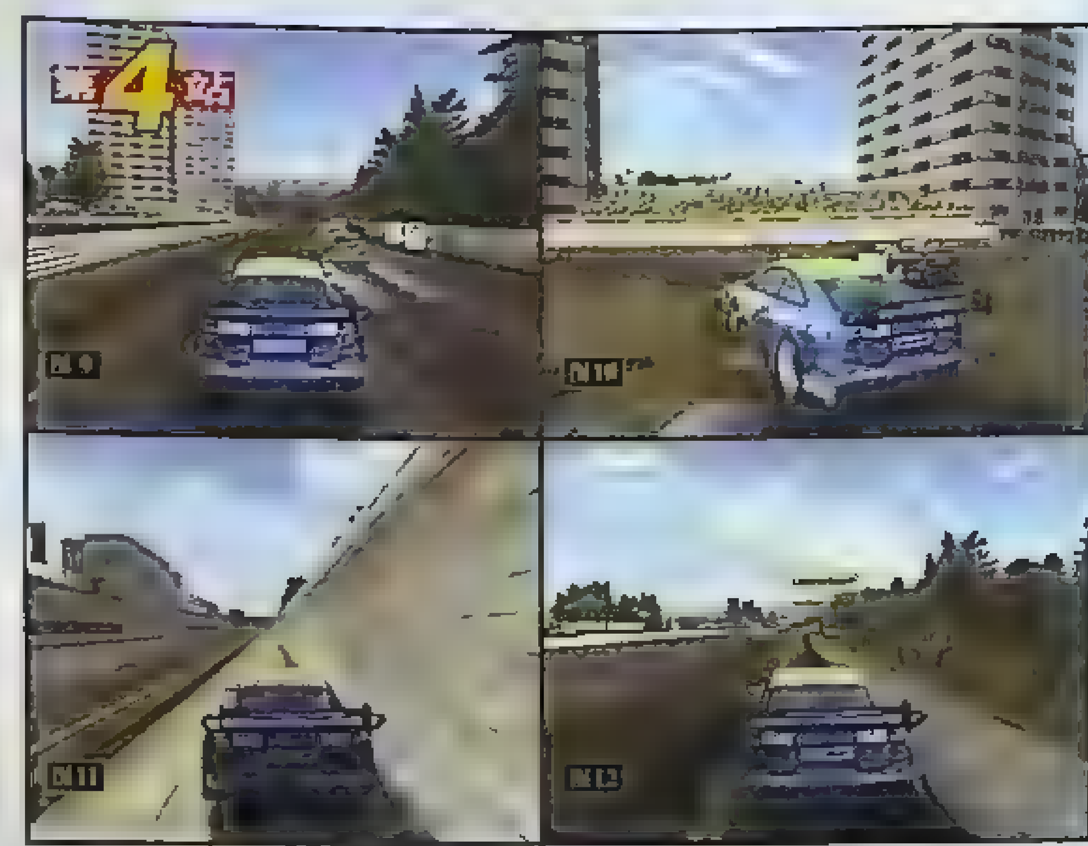


第 5 站：泽德沃特赛道(Zandvoort)

通过性极高的赛道 [illegible] 超越(图 13)；[illegible]（图 14）；[illegible] 可以从草地上窜过去 [illegible]（图 15）；[illegible] 车速损失不会太大(图 16)。

调校建议：下压力调至最高，前悬挂调软 1 档，前轮悬挂行程提高 2 档，防倾杆调至最硬，刹车偏前 1 档

比赛难度：★★★★★



第 4 站：诺里斯林赛道(Norisring)

赛道包括长直道和急转弯 [illegible] 由于游戏 AI 所限，电脑赛车入弯时通常 [illegible] 此时正是运用制动、内道超车的大好时机(图 9)；左前轮一旦轧到 [illegible] 使过弯动作更加流畅(图 10)；充分利用出弯点外侧的水泥路面 [illegible] 出弯加速更快(图 11)；最后一弯不要贴墙出弯，由于 [illegible] 轮胎碾上会大大降低车速(图 12)

调校建议：悬挂调硬 1 档，悬挂行程降低 2 档，刹车偏前 2 档

比赛难度：★★★☆☆



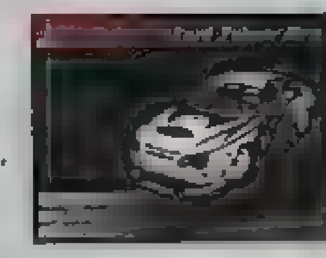
第 6 站：赫根海姆长道(Hockenheim Long)

与第一站赫根海姆短道同属一座赛车场，这条比赛路线专为 F1 设计，弯道富于变化。[illegible] 外侧的"容错路面"，但不要开进沙坑(图 17)；出弯点外侧恰好有一条辅道，这一点 [illegible]（图 18）；为提高车头转向速率，在中低速弯允许轻微侧滑(图 19)；[illegible]（图 20）；先开到外侧的"容错路面"，从 50 米标志牌左侧绕过，然 [illegible] 注意，50 米标志牌是减速的重要参照

调校建议：下压力调至最高，后悬挂调硬 1 档，后轮悬挂行程降低 2 档，前防倾杆调至最硬，刹车偏前 1 档

比赛难度：★★☆☆☆

二、V8 超级房车赛(V8 Supercars)



V8 超级房车赛主要在大洋洲进行，也是颇有影响力的国际赛事，玩家所驾战车是福特·法尔柯 AU，极限车速 198 英里每小时，虽与 F1 接近，但弯道操纵性却较为笨重，加之该车后轮驱动，往往容易陷入转向过度

第 1 站：菲利普岛赛道(Phillip Island)

[illegible] 侧轮驶入草地，此时万不可 [illegible]（图 21）。如同田径场上的争 [illegible]（图 22）；[illegible] 否则你的 [illegible]（图 23）；[illegible] 飞(图 24)

调校建议：下压力调至最高，前轮悬挂调至最硬，前轮悬挂行程降低 4 档，后轮悬挂调硬 1 档，后轮悬挂行程降低 2 档，刹车偏前 2 档

比赛难度：★★★★★

第 2 站：阿德莱德街区赛道(Adelaide)

本站虽属街道赛，但弯形较大，车速丝毫不慢。出发第一弯是高速 S 弯，车手可全油通过，但左右轮要准确轧到左右路肩，切勿碾到外侧土地(图 25)；这样的超车虽然精彩，但比较冒险，如果对手硬住里侧，你肯定会被挤得撞墙(图 26)；在低速弯可以切得稍狠，但要注意保持安全 [illegible] 轮胎不要超出路肩(图 27)；在此弯不要使用路肩外侧的"容错赛道"，因为路肩较高，赛车会被弹得飞离地面并失去平衡(图 28)。

调校建议：后轮悬挂调软 1 档，后轮悬挂行程提高 2 档，防倾杆调至最硬，刹车偏前 2 档

比赛难度：★★★☆☆

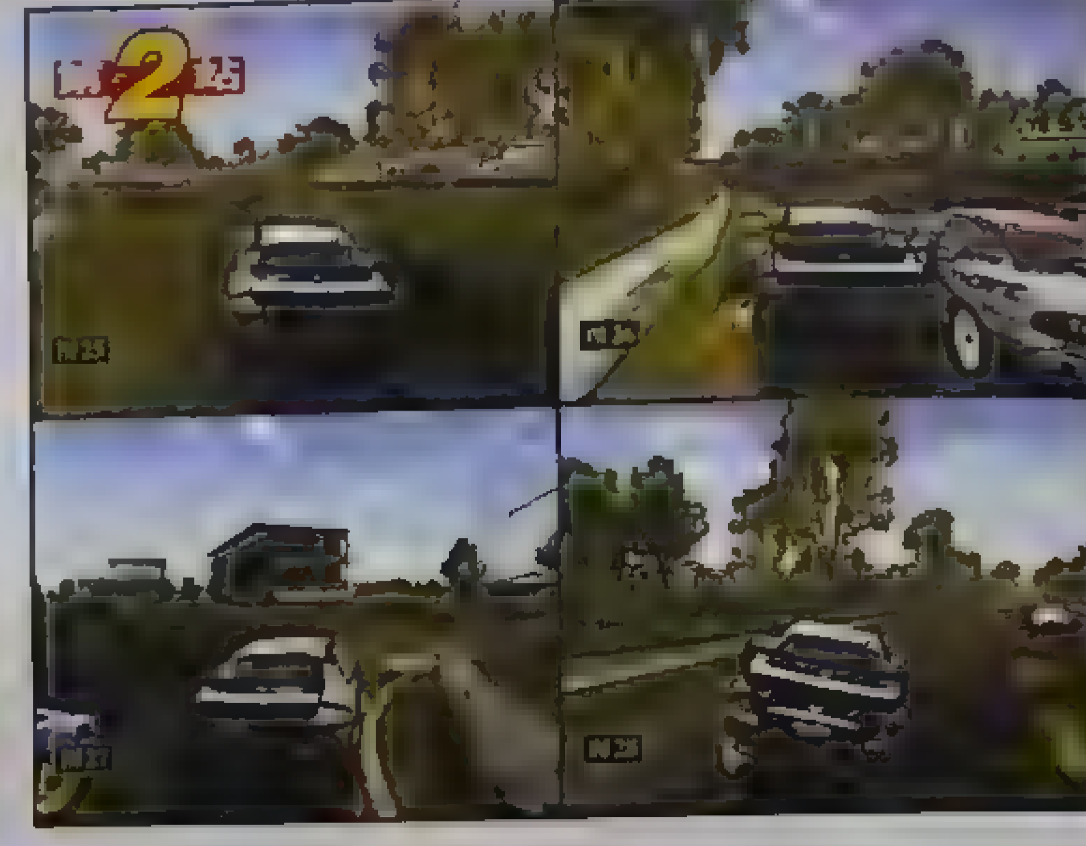


第3站：东海岸赛道（Eastern Creek）

比拉周朗的赛道，周围杂乱无章，由于缺乏障碍参照，车手难以找准刹车点。在高速弯可以使用类似足球的“合理冲撞”，你的离心力会施加到对手身上，你的弯道略快，同时下有可能挤出赛道（图29）；在长弯尽量不要辗轧路肩，不仅降低车速，而且会使赛车不稳（图30）；由于下一弯是一个高速右弯，因此在这个左弯可以把路肩切得较窄，虽然弯速略慢，但可以避免冲出赛道（图31）；出弯后切过赛车横向切勿硬顶，略微收油让过对手车尾，然后在接下来的直道利用“弹弓效应”咻超不迟，要用胃道，不要蛮干（图32）

调校建议：悬挂调硬1档，悬挂行程降低2档，刹车偏前1档

比赛难度：★★★★☆



第4站：堪培拉街区赛道（Canberra）

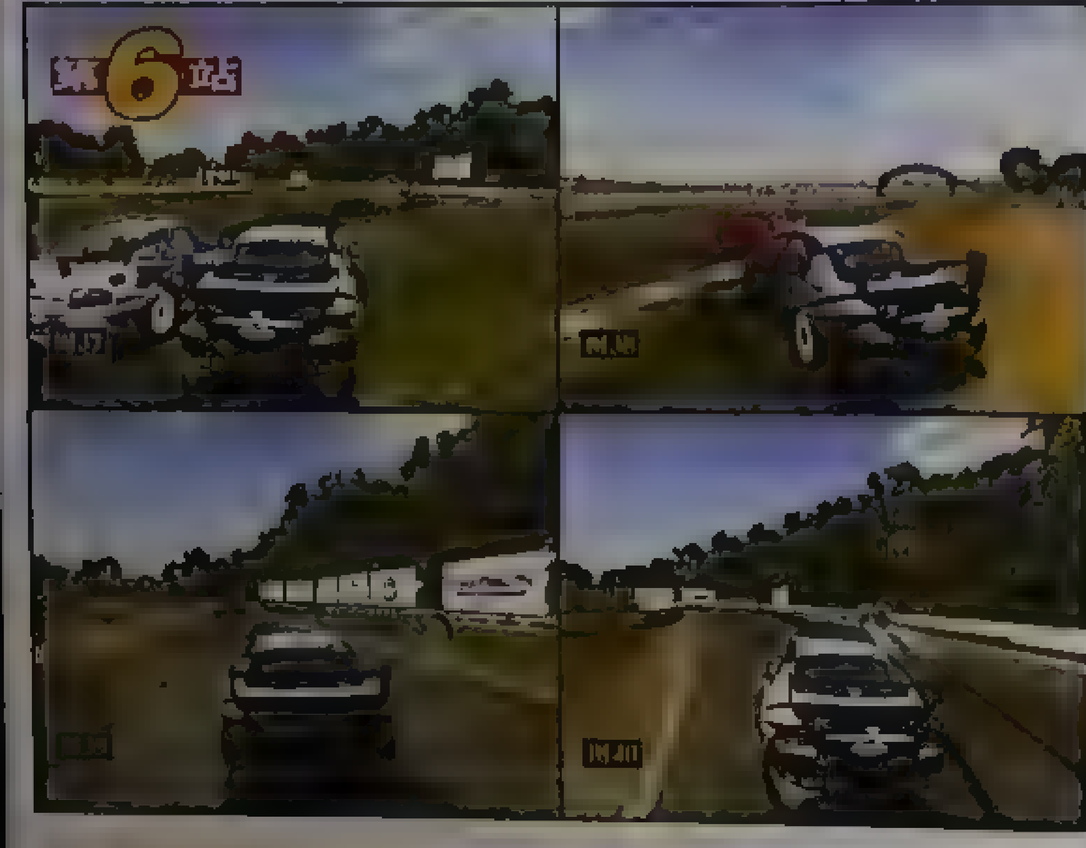
难度最高的街区赛道，弯形紧急，而且弯位连环。在低速弯把对手别得打横儿并非明智之举，因为前车打横儿后肯定闪在你前面，实在得不偿失（图33）；过第一个左弯尽量贴向护墙，为下一个右弯争取更多路面空间（图34）；不要冒险使用“关门”动作，“关门”通常在你略微领先对手的情况下使用，而此时则车通常是前车吃亏，因为后车左侧有护墙支撑，因此前车一旦横别对它会使自己的车尾失去附着力（图35）；走弯道内侧的水泥路面可以略微抄抄近道儿（图36）。

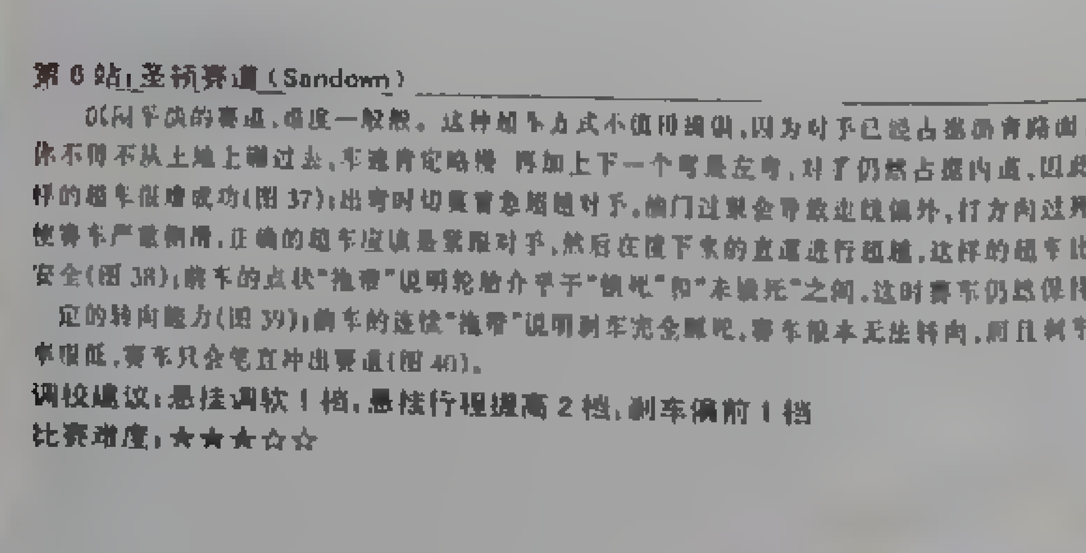
调校建议：前轮悬挂调软1档，前轮悬挂行程提高2档，防倾杆调至最硬，刹车偏前1档

比赛难度：★★★★★









第5站：巴瑟斯特赛道（Bathurst）

赛道介绍详见上期攻略P85太平洋挑战赛第3站。

调校建议：下压力调至最高，悬挂调软1档，悬挂行程提高2档，刹车偏前1档

比赛难度：★★★★☆

第6站：圣顿赛道（Sandown）

[illegible]的赛道，难度一般般。这种超车方式不值得提倡，因为对手已经占据内青路面，而你不得不从土地上碾过去，车速肯定略慢。再加上下一个弯是左弯，对手仍然占据内道，因此这样的超车很难成功（图37）；出弯时切莫冒急超越对手，油门过猛会导致走线偏外，打方向过死会使赛车严重侧滑，正确的超车应该是紧跟对手，然后在接下来的直道进行超越，这样的超车比较安全（图38）；前车的点状“拖带”说明轮胎介乎于“锁死”和“未锁死”之间，这时赛车仍然保持着一定的转向能力（图39）；前车的连续“拖带”说明刹车完全锁死，赛车根本无法转向，而且刹车较慢，赛车只会笔直冲出赛道（图40）。

调校建议：悬挂调软1档，悬挂行程提高2档，刹车偏前1档

比赛难度：★★★☆☆

三、欧洲巡回赛（European Tour）



欧洲巡回赛在欧洲的影响力与日俱增，大有撼动BTCC和DTM之势，玩家本关坐驾是雪佛兰·考维特Z06，该车后轮驱动，加之没有尾翼，因此车尾经常打滑，再加上车体偏重，驾驶难度较高，实战中可将调校偏向转向不足。



第1站：罗金汉姆椭圆赛道（Rockingham Oval）

别具一格的环形赛道，位于英国，赛道形状呈不对称四方形，每个弯的弯后和弯速各不相同，车手有时会把弯道次序记错。在椭圆型赛道上尽量不要做侧滑，侧滑幅度越大，动力损失越大，弯时损失越多（图41）；要经常用后视镜观察后车，有时后车会过推带撞，而椭圆型赛道的车速又非常快，既使轻微的触墙也会严重损坏赛车（图42）；最后一个弯是超车的最好位置，电脑赛车通常守在内道，但车速较慢，因此要选择从外道超越（图43）；在最后一弯过早回到内道会发生追尾，要继续向外道行驶，直到超过对手为止（图44）。

调校建议：车头下压力调至最高，前轮悬挂调至最硬，前轮悬挂行程降低4档，后轮悬挂调硬1档，后轮悬挂行程降低2档

比赛难度：★★★★☆

第3站：罗金汉姆内场赛道（Rockingham Road）

和第一站同属一个赛车场，但赛道位于内场，曾举办世界GT耐力赛。车子已经出弯就不能再处于侧滑状态，否则车头将不能指向前方正确行进路线（图45）；车头指向准确，但弯速太大过弯距离增加不少（图46）；这是正确的侧滑过弯，通常在回头弯使用，鉴于雪佛兰·考维特Z06后驱、无尾翼以及车重，因此过回头弯可适度侧滑，但车头务必提前指向正确出弯方向（图47）；过最后一弯可从弯心草地穿过，每时大约节省0.5秒（图48）。

调校建议：车头下压力调至最高，前轮悬挂调硬1档，前轮悬挂行程降低2档，刹车偏前1档

比赛难度：★★★☆☆



第2站：A1环路（A1 Ring）

赛道介绍详见上期攻略P87北欧挑战赛第4站

调校建议：全部齿轮向左滑动1档，前轮悬挂调至最硬，前轮悬挂行程降低4档，后轮悬挂调硬1档，后轮悬挂行程降低2档，刹车偏前2档

比赛难度：★★★☆☆

第4站：布兰兹·哈奇·印地赛道（Branda Hatch Indy）

赛道介绍详见上期攻略P92英国房车赛第1站。

调校建议：全部齿轮向左滑动1档，车头下压力调至最高，后轮悬挂调软1档，后轮悬挂行程提高2档，刹车偏前1档

比赛难度：★★★★☆

第5站：罗金汉姆椭圆赛道（Rockingham Oval）

同第1站。

第6站：加泰罗尼亚赛道（Catalunya）

赛道介绍详见上期攻略P84阿尔法GTV杯赛第3站。

调校建议：前轮悬挂调至最硬，前轮悬挂行程降低4档，后轮悬挂调硬1档，后轮悬挂行程降低2档，刹车偏前2档

比赛难度：★★★★★

四、美洲全明星赛（AAS）



类似美国NASCAR，玩家将驾驭高达780匹马力、重达1633吨的“动力怪兽”，赛道以椭圆型为主，别误以为弯形简单，其实这才是危险的“死亡之路”，由于车速奇快，因此任何一个小小的失误都可能断送大好局面。

第1站：夏洛特赛道（Charlotte）

典型的高速椭圆赛道，加之路面狭窄，难度进一步提高。在高速直道一定要借助前车的“弹弓效应”，其提速效果非常明显（图49）；如遇前车阻挡而不得不与外侧对手并行时，可不断向其施压，缩小对手所占路面空间，为接下来的直道加速脱离做准备（图50）；辅道平坦，拐弯时不足以抵消离心力，因此超车时可借助辅道，但一定要在入弯之前回到正道（图51）；撞击前车的力度应不大不小，既能将其尾翼撞飞，又不致使自己的车头损害太大（图52）

调校建议：下压力调至最高，悬挂调至最硬，悬挂行程降低4档

比赛难度：★★★★★



第2站：布里斯托赛道（Bristol）

也是高椭圆型赛道，车速略慢，但弯前需要制动，因此容易造成追尾。超车不一定非要选择内道，外道超车同样可行，尤其当对手入弯制动时（图53）；如果因刹车不及而导致走线偏外，可将“高度”转化为“速度”，即从弯坡高处“俯冲”入弯，如此可挽回少许时间（图54）；如遇对手强行从辅道超越，一定要寸土不让，将对手死死挡在辅道，一旦到了弯道路段对手肯定减速慢行（图55）；当对手已占据内道时不要勉强从辅道超越，否则赛车四轮会出现抓地力不平衡（图56）

调校建议：全部齿轮向左滑动2档，下压力调至最高，悬挂调至最硬，悬挂行程降低4档

比赛难度：★★★★☆





第3站：席尔斯·点列特赛道 Sears Point

调校建议：下压力调至最高，前轮悬挂调硬1档，前轮悬挂行程降低2档，刹车偏前1档

比赛难度：★★★

第4站：拉斯维加斯赛道（Las Vegas）

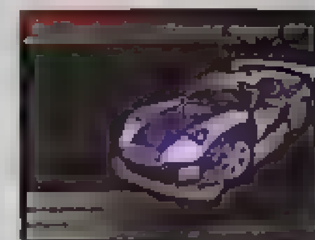
调校建议：下压力调至最高，悬挂调至最硬，悬挂行程降低4档

比赛难度：★★★★★

第5站：夏洛特赛道（Charlotte）

第6站：波士顿赛道（Bristol）

劳拉世界冠军级（Lola World Championship）综合攻略以及赛车调校



以著名赛车制造商——劳拉命名游戏中最高级别车赛，指定赛车是Ｉ田·索普拉GT，该车动力虽比V8和AAS略低，但车身更轻，尾翼更大，因此转向更趋灵活。本关7条赛道在上期攻略中都有论述，在此不一一重复，谨提供10项综合攻略和7组赛车调校如下，希望玩家触会贯通，全方位提升整体实力

第1站：布兰德·哈奇·GP赛道（Brands Hatch GP）
调校建议：下压力调至最高，悬挂调软1档，悬挂行程提高2档，刹车偏前1档
比赛难度：★★★★☆

第2站：富士赛道（Fuji）
调校建议：全部齿轮向右滑动1档，下压力调至最低，悬挂调至最软，悬挂行程提高3档
比赛难度：★★★★★

第3站：蒙扎赛道（Monza）
调校建议：全部齿轮向右滑动2档，车头下压力调至最低，悬挂调硬1档，悬挂行程降低2档，刹车前置2档，
比赛难度：★★★★☆

第4站：巴沃斯特赛道（Bathurst）
调校建议：悬挂调软1档，悬挂行程提高2档，防倾杆调至最硬，刹车偏前1档
比赛难度：★★★★☆

第5站：A1环路（A1 Ring）
调校建议：全部齿轮向左滑动1档，悬挂调硬1档，悬挂行程降低2档，刹车偏前2档
比赛难度：★★★☆☆

第6站：波士顿赛道（Bristol）
调校建议：全部齿轮向左滑动2档，下压力调至最高，悬挂调至最硬，悬挂行程降低4档
比赛难度：★★★★☆

第7站：纽博格林长道（Nurburgring Long）
调校建议：全部齿轮向左滑动1档，下压力调至最高，刹车偏前1档
比赛难度：★★★★★



入弯要早，出弯要晚

这是一条重要的超车策略，入弯时要抢在对手之前，这可以使你占据有利位置；驶出弯时一定要加速晚，为的是不给对手任何冲撞，超你的机会。

入弯要迟，出弯要直

入弯不要太早，入弯线路要更加弯曲一些，这可以提高前轮的转向阻力，从而间接提高弯道制动效率；此外，入弯时节省的路面空间可以使出弯线路更直，提高驱动轮的抓地力，提高动力输出效率，具体走线详见图a中的红色弯线。

刹车不抬，油门已踩

正确的油刹配合应该是这样，在刹车踏板尚未完全抬起时油门踏板已经踩下少许，这可以使动力输出更加充沛。有些车手在弯中喜欢既不踩刹车，也不踩油门，也许这种悬空行驶状态适合弯道的某一路段，但本着避免丧失动力的原则，弯中还是应尽早提

左脚制动，动力更冲

避免爆胎，一踩一抬

天气预报，非常重要

比赛包括晴天、雨天、中雨、飞飞雨和夜路，赛前浏览天气预报是有必要的。

斜插猛抢，连撞带搞

在游戏中你可以使用现实中禁止的"斜插超车"，即强行延迟刹车并猛插对手内道；除此之外，轻微的撞击也是超车常用一招儿，撞击力度要不大不小，既能干掉对手，又不致使己车受到严重损毁

车尾轻烟，赛车猛溜

起步或加速时要经常用后视镜观察车尾的胎烟，没有胎烟说明驱动力不够，胎烟过大说明驱动力过大而导致驱动轮打滑，合理的加速力度应该是驱动轮只冒少许轻烟、

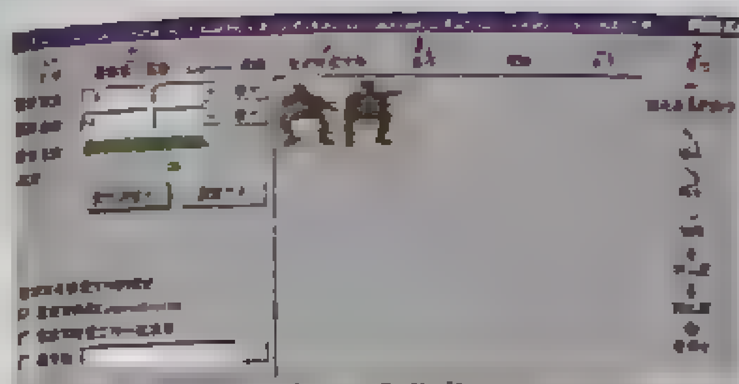
胜负无妨，心理健康

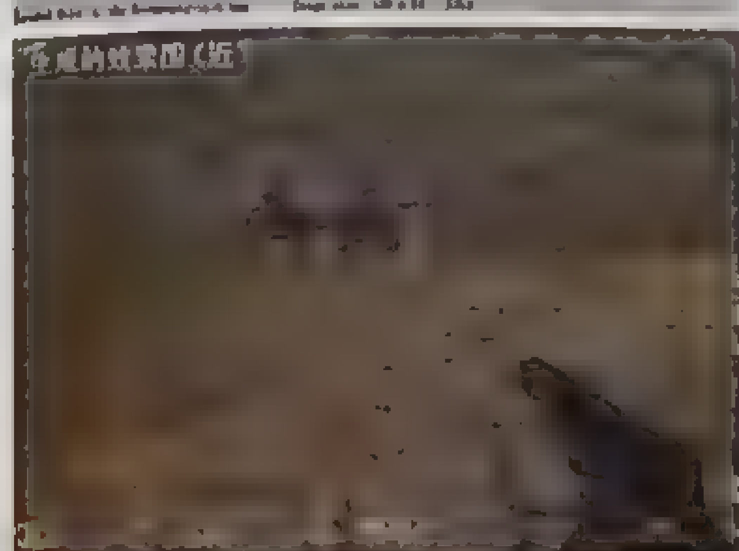
游戏毕竟是一种娱乐，没必要过分叫真儿，胜负不重要，最重的是乐趣

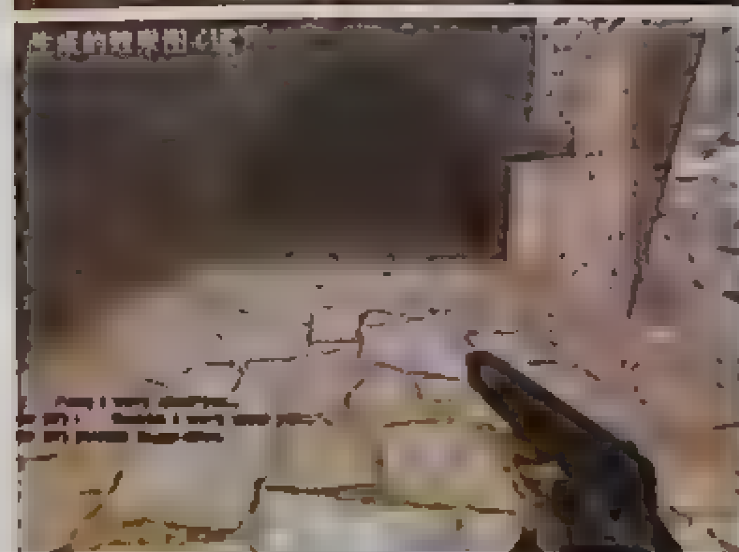
《职业车手》无疑是2003年度虚拟赛车大作，内容之丰富相当于多款同作之总和，庞大的容量需要玩家保持耐心，只要勤于磨练车技，定能破关晋级。此外，在"中级"和"高级"这两个难度级别中赛车调校尤为重要，如果车况不佳，纵有天大本领也难夺分站冠军，玩家要注意不断改进赛车配置，正所谓"工欲善其事，必先利其器"。至此，《职业车手》全攻略就此搁笔，希望笔者之点滴经验对广大玩家有助，衷心祝愿每位虚拟车手都能在虚拟世界成为"职业车手"，征服赛车帝国，赢得至尊荣誉。■

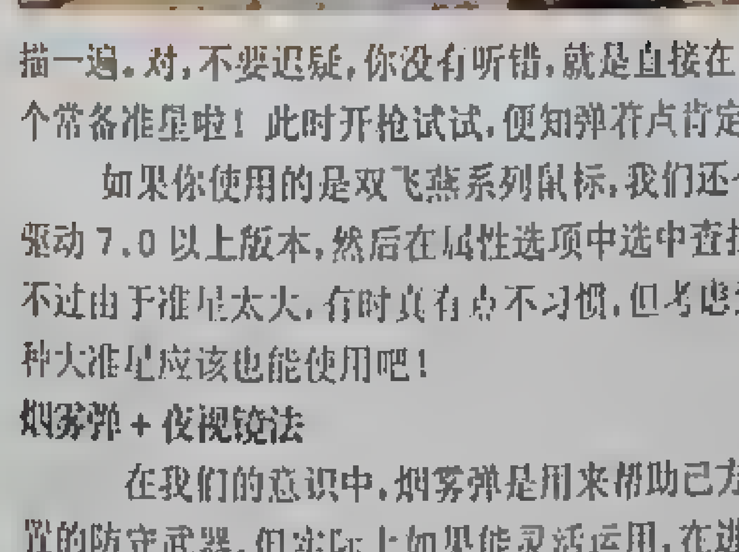


秘集市









CS 非常规密技

《反恐精英》，这个对战游戏中的经典，如何在游戏环境中更有效的生存？这一直是CS迷们热衷的话题，下面我们所谈的将是一些剑走偏锋的非常规密技，不过却很有效哦！

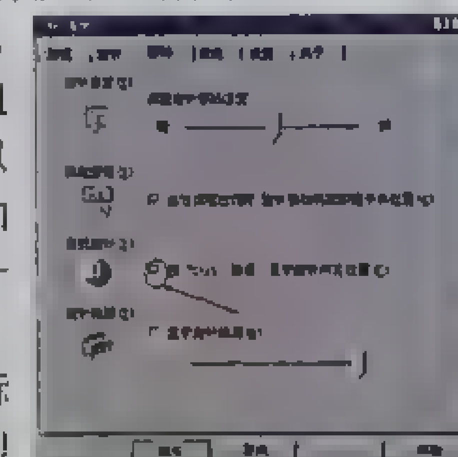
以假乱真"克隆自身"法

在CS联网对战中如果对方是一名既准又快的枪手，作为新手的你，想必没有多大胜算，但如果你会在游戏中分身，以一真一假两个面目出现在对手面前时，定会使他判断出错、阵脚大乱。己方胜算无疑大为提高。"克隆大法"其实很简单，只要你活学活用游戏提供的LOGO大法即可。请先在游戏中用F5截取一张队友站立或蹲下的正面图，然后退出游戏，用一个图形编辑软件将其中人形部分单独截取出来，另存为一个BMP图形（不要告诉我，你连Windows自带的画图软件都不会用吧）。然后用CS专用的LOGO转制程序HLC将这个BMP转成CS的LOGO装入游戏即可。现在我们模拟一个对战实例，假设你身处一阴暗的房间内，你可以在正对大门的那面墙上按【T】键喷绘一个人形LOGO。然后你再躲到侧面观察，此时假设有对手冲进房间，他首先会先向那个假人射击，呵呵！你趁机偷偷从侧后方偷袭他……结果我不用多说，你也应该明白啦！

由于游戏对喷LOGO的次数有限制，所以你一定要对喷LOGO地方有所选择哦！不过如果和几个朋友一起上网喷LOGO，人多势众的翻倍法，想必会把对手给吓坏。

狙击枪常备准星法

喜欢用狙击枪的朋友，想必会对狙击枪那强大的威力深感赞叹的，但狙击枪不开镜就无准星的缺陷也很令人感到遗憾。虽然你可以通过快速换枪借用手枪准星的方法，但这种操控方式让非专业的狙击玩家无法适应，我来教大家一招，马上就可令狙击枪出现准星，既使在近距离对战时，你不开镜同样能一枪毙敌。废话少说，请先用狙击枪的开镜模式，当十字准星出现后，要用碳素笔、水彩笔或一切可以涂出明亮色彩的笔，直接在电脑显示屏上按所显示的十字准星沿线加描一遍。对，不要迟疑，你没有听错，就是直接在电脑显示屏上用碳素笔画。画好后请关镜，呵呵，你看屏幕上不就留下一个常备准星啦！此时开枪试试，便知弹着点肯定在中心位置上。近战时，狙击手再不会因没有准星而烦恼啦！



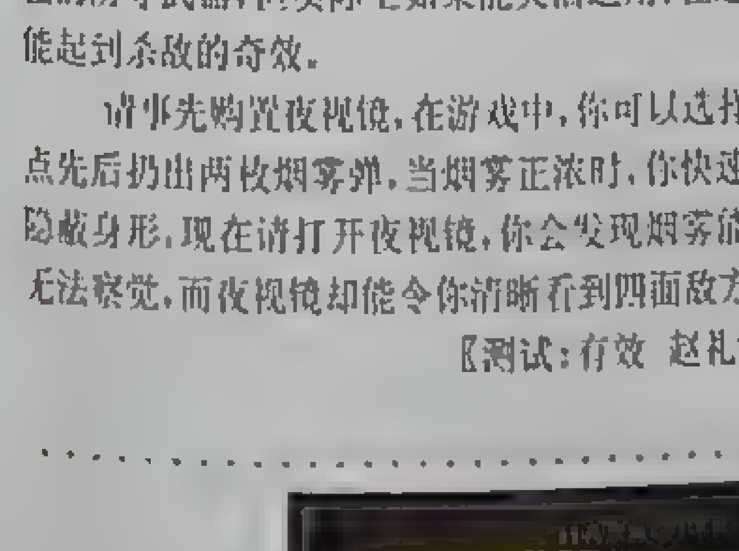
如果你使用的是双飞燕系列鼠标，我们还有一种方法可以令狙击手随时查看自己的准星：首先请安装快活林鼠标驱动7.0以上版本，然后在属性选项中选中查找指针选项。以后在游戏中，随时可按【Ctrl】键显示当前准星位置啦！不过由于准星太大，有时真有点不习惯，但考虑到是近战，这种大准星应该也能使用吧！

烟雾弹+夜视镜法

在我们的意识中，烟雾弹是用来帮助己方顺利转移位置的防守武器，但实际上如果能灵活运用，在进攻中它同样能起到杀敌的奇效。

请事先购置夜视镜，在游戏中，你可以选择视界开阔地点先后扔出两枚烟雾弹，当烟雾正浓时，你快速钻入烟雾中隐蔽身形，现在请打开夜视镜，你会发现烟雾能帮你让敌方无法察觉，而夜视镜却能令你清晰看到四面敌方的位置。

【测试：有效　赵礼海　提供　A】





测试：有效　经编辑部实际测试通过

测试：NA　未经编辑部测试

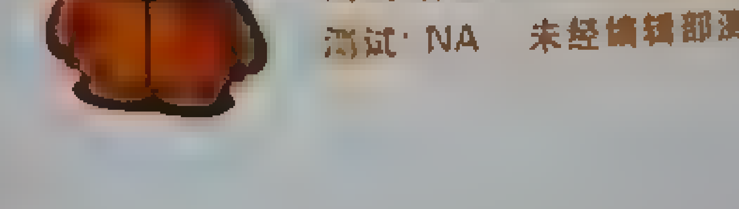
加勒比海盗

Pirates of the Caribbean

以纯文本编辑程序（如写字板notepad.exe）打开游戏安装目录中的PROGRAM\Characters\characters_init.c文件。搜索字符串//Blaze Devlin，会找到如下内容，修改引号内内容即可修改游戏中主角名称及各项属性：

```
makeref(ch,Characters[0]);          //Blaze Devlin
//ch.perks.list.InstantBoarding = true;
ch.name     = "Nathaniel";                                   主角名字
ch.lastname = "Hawk";                                        主角姓氏
ch rank     = 1;                                             等级
ch.reputation = "50";                                        声望
ch.experience = 0,//CalculateExperienceFromRank(sti(ch.rank));   经验值
ch.skill Leadership = "1";           领导（以下各项技能的最高值均为10）
ch.skill.Fencing = "1";                                      剑术
ch.skill.Sailing = "1";                                      航海
ch.skill.Accuracy = "1";                                     精准
ch.skill.Cannons = "1";                                      使用火炮
ch.skill.Grappling = "1";                                    俘虏敌船
ch.skill Repair = "1";                                       维修
ch.skill Defence = "1";                                      防御
ch.skill.Commerce = "1";                                     理财
ch.skill.Sneak = "1";                                        潜行
ch.skill.freeskill = 2;                                      可供使用的技能点数
ch.perks.freepoints = 1,                                     可供使用的特殊技能点数
ch.money = "1000";                                           金钱
ch.Ship.Name = "Victory",                                    船的名字
ch.Ship.Type = SHIP_FRIGATE_ENGLAND;
//ch.Ship.Type = SHIP_CORVETTE_ENGLAND,
//ch.Ship.Type = SHIP_LUGGER_ENGLAND;   船只种类（删除三者之一前的//即可指定）
```

【测试：有效　迷茫的画笔　提供　A】



最后的冲刺

F1挑战赛99-02

F1 Challenge 99-02



优点：收录4个年度的F1赛事，内容充实
缺点：缺乏明确的操控难度分级，玩者无所适从

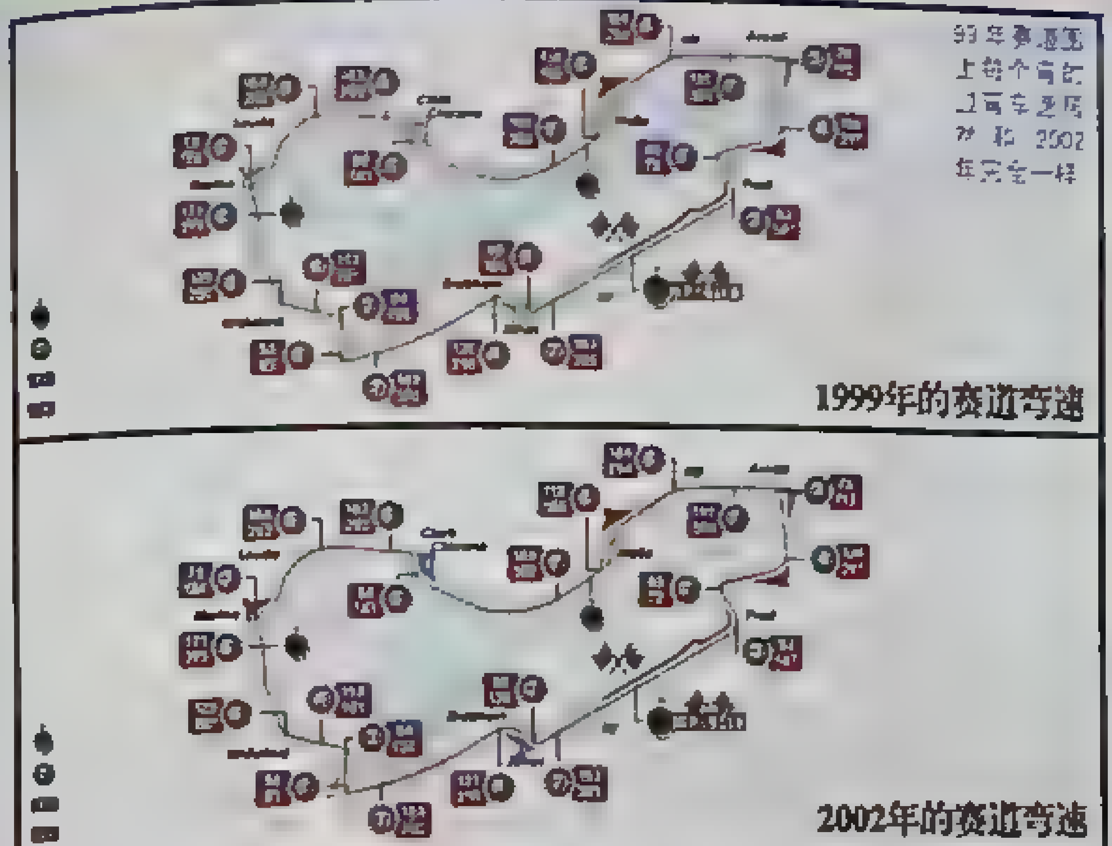
F1挑战赛99-02》这个资料片和《F1 2002》基本近似，但内容扩充了4倍，驾驶难度降低了少许。EA搞这个资料片是为了充分利用已经买了3年的F1游戏授权，既然版权金已经交给国际汽联，何不趁机出个"资料合集"再捞上一把？正所谓"有权不用，过期作废"。

更多赛季更少内容？

《F1挑战赛99-02》的画面有些小改进，不过只是很少的一点点。游戏加了个新视角，用这个驾驶视角观察赛道挺清楚，可挡位、单圈用时及其它信息都没了，搞得玩家用也不是、不用也不是。电脑车手的AI有进步，至少在过弯的时候开始碾路肩了，反观上一代《F1 2002》，电脑车手几乎很少使用路肩，这显然是不真实的。游戏音效表现优秀，不同驾驶视角听到的引擎音质有明显区别，用追尾视角时V-10引擎的轰鸣声绝对震撼，而发力转向时轮胎发出的"吱吱"鸣胎声也很像那么回事儿，不过用电视摄像机视角观看比赛时，F1引擎撕裂空气的尖啸声有点儿"力不从心"，穿透力明显不足嘛。游戏还有个不大容易发现的错误，1999年、2000年、2001年和2002年赛道图上每个弯的过弯车速居然完全一样，F1各车队每年都在提高赛车性能，每年的过弯车速肯定不一样，游戏的这种设定未免敷衍了事。最后还有个遗憾，"驾驶学校"模式在这个资料片中不见了，其实这个模式挺好玩，而且蛮有汽车文化气息，搞不懂EA的主创人员是怎么想的。

难以琢磨的操控

高级玩家最关心的还是一款赛车游戏的驾驶感觉，《F1 2002》在关掉所有辅助驾驶功能后难度太高，普通玩家通常不会接受这种"变态"游戏。那么《F1挑战赛99-02》的驾驶难度如何呢？难度的确降低了一些，不过还是够难的，尤其在关掉所有辅助驾驶功能后F1赛车简直就是在冰上"滑行"，玩家只好把辅助驾驶功能再逐个打开，这样难度会降得比较低，但成就感也差了许多。说到"辅助驾驶功能"，笔者一直认为这是些叫人无所适从的选项，这些选项在驾驶舱里可以随时打开或关闭，这下子玩家反而没了参照，他们不知道哪些功能在真实F1上有，哪些没有，哪些应该打开，哪些应该关闭。另外，辅助驾驶功能使其在赛车电子竞技中也不大容易被运用，因为每个玩家选用的辅助驾驶功能不一样，所以成绩也就不大好进行比较，除非组织者就选用辅助驾驶功能搞个统一规则。说到这儿，笔者觉得EA也有必要在下一版搞个统一标准，把驾驶难度分成几个级别，例如新手、业余、职业和王牌等，随着级别提高，"驾驶辅助功能"也逐渐减少，这样标准就统一了。此外还得在说明手册上告诉消费者哪些辅助驾驶功能在降低驾驶难度的同时会降低车速，这样玩家就玩得明明白白了。

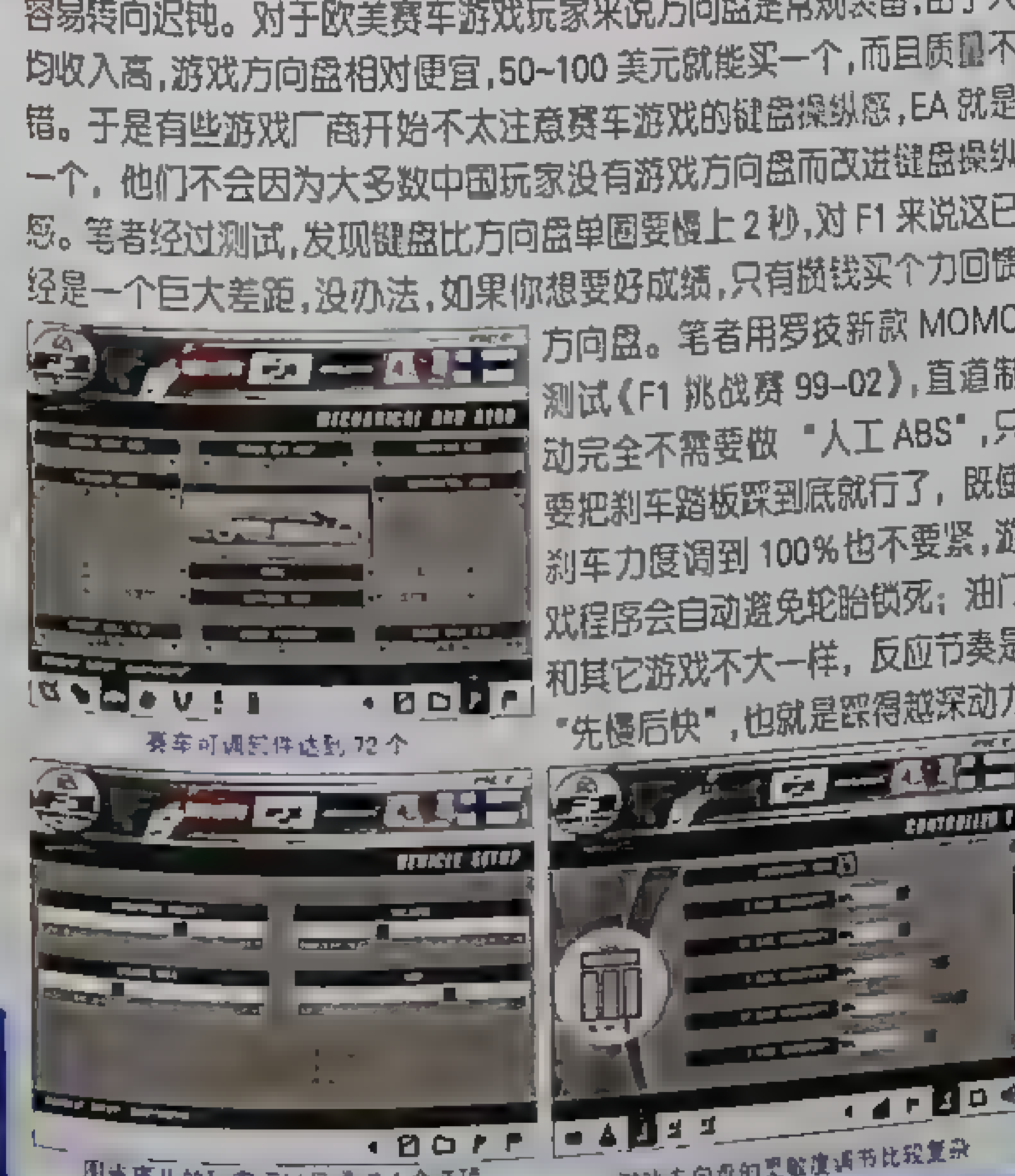


1999年的赛道弯速

2002年的赛道弯速

无法承受的键盘之难

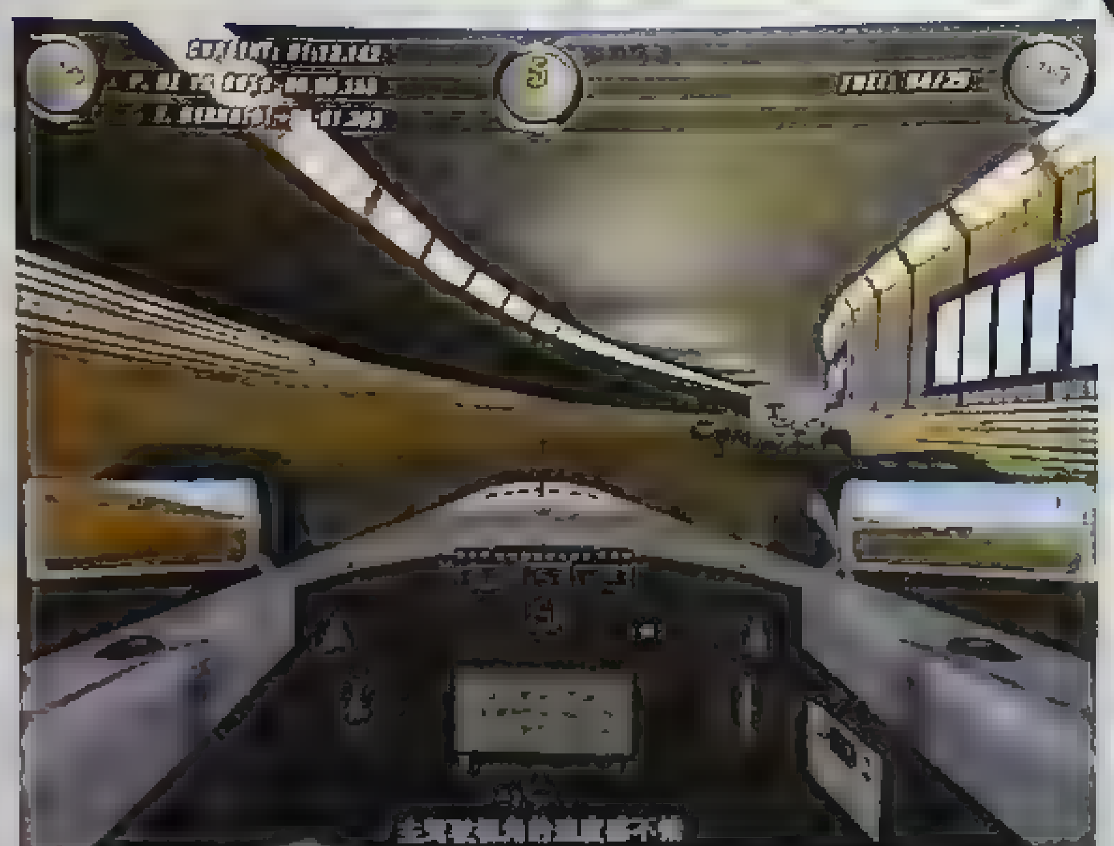
键盘玩家要是玩《F1挑战赛99-02》会觉得挺累，虽然可以把键盘灵敏度调低，车子倒是稳了，可过急弯时容易转向迟钝。对于欧美赛车游戏玩家来说方向盘是常规装备，由于人均收入高，游戏方向盘相对便宜，50~100美元就能买一个，而且质量不错。于是有些游戏厂商开始不太注意赛车游戏的键盘操纵感，EA就是一个，他们不会因为大多数中国玩家没有游戏方向盘而改进键盘操纵感。笔者经过测试，发现键盘比方向盘单圈要慢上2秒，对F1来说这已经是一个巨大差距，没办法，如果你想要好成绩，只有掏钱买个力回馈方向盘。笔者用罗技新款MOMO测试《F1挑战赛99-02》，直道制动完全不需要做"人工ABS"，只要把刹车踏板踩到底就行了，既使刹车力度调到100%也不要紧，游戏程序会自动避免轮胎锁死；油门和其它游戏不大一样，反应节奏是"先慢后快"，也就是踩得越深动力输出的增幅越大，建议在刹车尚未完全结束的时候油门跟上20%，这可以提前升高引擎转速；罗技MOMO的转向还是比较精确的，不过还是建议你在Windows"游戏选项"里把方向盘阻力调到最高，然后进入游戏并在设置选项里把方向盘力回馈效果开到最大，这样才能充分领略F1的驾驶乐趣，的确很爽！



赛车可调部件达到72个

图省事儿的玩家可以只通过4个选项就可以调校出一部还算不错的F1赛车

游戏方向盘的灵敏度调节比较复杂



极端狂热或灰心丧气

《F1挑战赛99-02》在拟真度方面保持着一贯的高水准，抓地、侧滑、地表效应和路肩效应都做得特讲究，车子的物理轨迹让人觉得挺可信。赛车调校仍然非常复杂，不理解F1机械原理的玩家肯定眼花缭乱。游戏键位同样让人手忙脚乱，"刹车力分配"还可以在驾驶同时进行调节，其实F1的实时可调部件还有一些，像什么差速器、附着力（循迹）控制、引擎混合气等，希望开发人员在游戏补丁或续作中把这些都加上。赛车游戏是不是越真实就越好玩呢？众所周知，玩游戏是没有身体过载的，再加上屏幕的清晰度、透视感、方位感和视野远不及现实中的感受，这就相当于车手的感知度被废掉70%。笔者经过测试，发现一个没有开过卡丁车的人只需10分钟就可以在低速状态下把弯线走好，可一个没有玩过赛车游戏的人花了30分钟还是很难在低速下控制好弯道走线，很明显，人在游戏中要比在现实中迟钝许多。所以说，赛车游戏可以100%追求真实，但一定要相应降低驾驶难度，谁愿意战战兢兢的玩游戏呢？游戏毕竟是用来娱乐的。综上所述，如果你是个极端狂热的赛车迷，《F1挑战赛99-02》是个极具挑战性的好游戏；可如果你只是个普通玩家，《F1挑战赛99-02》有可能把你培养成极端狂热的赛车迷，但也有可能使你灰心丧气并放弃这个游戏。

相对于上一代《F1 2002》，《F1挑战赛99-02》没什么实质突破，EA还是有点儿找不准F1模拟游戏的娱乐点究竟在哪儿，他们的策略是干脆把游戏做得极端真实，企图用一个非常专业的形象吸引一批骨灰级赛车玩家。从"极品飞车"系列一下子跳到"F1"系列，EA相当于从大众产品一下子跳到专业产品，这个跨度还是蛮大的，而且这种市场策略也是挺冒险的。《极品飞车 闪电追踪Ⅱ》并没有取得预期的成功，而SONY已经独家买断了今后4年的F1游戏授权，EA肯定会用《F1挑战赛99-02》最后捞上一笔，但这个系列的将来会怎样呢？谁心里都没谱儿。■

F1 Challenge 99-02

图像表现 ■■■■
音乐音效 ■■■■□
操　　控 ■■■
创　　意 ■■
拟 真 度 ■■■■■

出品公司：美国艺电
国内发行：美国艺电
发行版本：1CD/Win98、2K XP
游戏类型：运动竞速【SP】
3D加速卡：D3D
3D声效卡：不支持
多人游戏：LAN、TCP/IP
操控方式：键盘 摇杆、方向盘
上市时间：2003.7
官方网站：www.ea.com
最低配置：PII450/128MB、16MB显存 1GB硬盘
推荐配置：P-1G/256MB 方向盘

★★★★



午夜狂飙会 II

Midnight Club 2

速度与激情

自 Revolution 工作室 2001 年推出的《速度与激情》(The Fast and the Furious)击败同期所有赛车主题电影大获成功后，人们似乎迷上了这种刺激、危险的街头飙车。随后，《速度与激情》的续集，《疯狂的士》(TAXI)第三部，以及各同类主题的竞速游戏都涌现在人们面前。

自由驰骋

这次带来《午夜狂飙会 II》(Midnight Club 2，以下简称 MC2)的 Rockstar Games，对于偏爱此类游戏的玩家来说应该很熟悉，他们去年推出的《侠盗猎车手 III》(GTA3)可是掀起了不小的热潮。同样，MC2 先发行 PS2 和 XBOX 版本，然后才有我们现在玩到的 PC 版，多平台的移植工作还算不错，不会让 PC 玩家感到什么太多的不适应。而 GTA3 之所以如此成功，可以说完全归功于它的高自由度。完成任务可以选择任意路线，无论是撞人、撞车、还是飞上房顶，只要你愿意，没有什么做不到的。Rockstar Games 还真是善于发掘自己的优点，在 MC2 中尽管不能枪战，但它拥有 3 个完整的城市供玩家自由驰骋，玩家甚至能冲入店面或在下水道中狂飙!

速度激情

在《速度与激情》电影中最令人难忘的，恐怕就是当赛车使用 NOS 气体燃料后的瞬间加速，看着街道一下子消失在后方，Isn't it cool？MC2 中随着职业模式的进度，玩家也能使用配备 NITRO 的赛车。暂时落后？那可没关系，找条直路打开 NITRO，接下来等着享受极度快感吧！同时这也是对玩家操作的一个考验，想想看，街头上时速 300km/h 逆行?！赶快祈祷上帝多帮忙，难怪说运气对一个车手是很重要的。除此之外，玩家还能使用“冲刺”(Burn Out)、“空中控制”(In The Air Control)、“两轮驾驶”(Two Wheels Drive)等多种飙车技巧。那辆经典的 BESTIA 赛车用“冲刺”起步时，甚至连车头都会翘起来。至于“两轮驾驶”，电影《疯狂的士 II》里 Daniel 给我们表演过一次，在巴黎巷战时这可是个超车的好办法。将这些特技结合起来，MC2 给人的感觉相当 COOL，对于这种动作型的竞速游戏，我们需要的就是刺激。



游戏的 30 部赛车都是通过职业模式与他人比赛胜利后赢得的。另外每座城市都能得到 1 辆摩托。驾驶摩托，从过弯、超车等方面，同四轮车比起来完全是两种体验。摩托的极速很高，但是不能配备 NITRO，撞上什么东西，可是会把人抛出去的。这样一来在比赛时能多给玩家一种选择，比如在高速公路上狂飙时，最好还是骑上摩托。只要本事过硬，保持高速下来，能把对手甩下一大截。



街头狂飙

我不知在现实中，那三座城市是否真有那么多疯狂的飙车迷。但在电影、游戏中，我知道美国人喜欢花样和速度，欧洲人喜欢追求技巧，日本人则有点自虐。MC2 的三座城市赛道各有特色，洛杉矶到处是宽大、平直的路面；巴黎地形相当复杂，坡道、下水道、甚至有飞行跳跃轨道……东京体现了一座现代化高人口密度大城市的复杂和拥挤。从洛杉矶、巴黎到东京，不难看出职业模式的难度逐渐提高，尤其最后在日本非常狭窄的街道上飙车，这本身就是种挑战。

提到难度问题，MC2 可能还真要难住一批玩家。由于街头模式每次比赛都是找高手挑战，也就是说，对手的赛车永远比自己的好。外加路上的普通汽车、警车等不确定因素，游戏的难度着实不小。最起码的一点，要求玩家对每个城市都非常熟悉，还要有良好的应变能力。具备这些还不是全部，比如在快到终点的一次飞跃，结果你落地时撞上一辆公共汽车，而对手安全冲线……所以呢，玩 MC2 可得做好 RESTART 的准备，别输在自己的耐心上了。







游戏表现

“没声音，再好的戏也出不来。”这话用在赛车游戏上，就得把对象换成图像，没人愿意驾驶一堆马赛克去飙车吧？当然，应该也没人愿意开辆异常华丽的跑车，却只有牛车的速度(画面延迟)。MC2 的图像并不十分华丽，而且由于大多数比赛都是拂晓进行，所以整体风格上有点灰灰的，但这不代表游戏的画面不好。相反，在玩家对画面比较满意的情况下，甚至不需要很好的配置都能流畅的游戏。尤其是那 30 辆赛车做的很不错，细节上都有考虑。也难为制作者了，那么大的场景，性能和画面之间找到个平衡不容易。音效方面支持一些新的环绕标准，玩家还能播放自己定义的音乐。

联网部分采用 GAMESPY 的平台，支持 8 人赛车。就我 1Mb 带宽的 ADSL 线路来说，效果很好，没有出现任何 LAG。玩家在联机时一般都是“警察抓飞贼”这样的模式，一部分人警察，一部分人飞车。MC2 中这个玩法不同于以前类似的游戏，因为自由度太高了，有斗智斗勇的感觉。

整体来看，MC2 是一款非常紧凑、刺激的赛车游戏。尽管它没有开创自由式赛车的先河，相当高的难度也阻挡了一部分玩家，但这些都不能掩盖住它的光芒。

This autumn, Let's race!

Midnight Club 2

图像表现 ■■■■　创意 ■■■■■
音乐音效 ■■■　拟真度 ■■■■
操控 ■■■■

出品公司：Rockstar Games
国内发行：未定
发行版本：2CD/Win98 2K XP
游戏类型：运动竞速【SPT】
3D声效卡：DS3D EAX
多人游戏：支持
操作方式：鼠标 键盘、摇杆
上市时间：2003.6.24
1.2GB硬盘

绝命大逃亡 The Great Escape

重现经典二战名片

文/苹果熟了

优点：多元化的动作游戏，有趣而不单调，关卡设计有新意。

缺点：操作设计失败，且有明显的滞后感，画面表现一般。

今年是米高梅公司的经典二战影片《绝命大逃亡》(The Great Escape)诞生的第40个年头。这部1963年出品的电影汇集了史蒂夫·麦奎因、詹姆斯·加纳、理查德·阿滕伯勒等知名影星，而以战俘从集中营逃亡为题材的影片在当时还属于罕有的类型，紧张刺激的故事情节加上硬汉风格的豪华阵容，让这部巨作至今仍旧使人回味不已。

而今，Pivotal Games公司和米高梅公司合作，将这部经典电影改编成游戏在游戏机和电脑多种平台上同时推出，声势颇为浩大，但"旧瓶新酒"的模式向来很难得到影迷和玩家的青睐，而在宣传上未见什么动作的开发者似乎也并不十分在意市场的反响。

主要内容复制自同名电影

和电影一样，游戏的四位男主角分别是MacDonald、Hendley、Hilts以及Sedgwick。几个壮汉是英国或者美国的军官，有着各自不同的传奇经历，被俘虏后必须依靠过人的智慧和敏捷的身手来逃出生天，重返自由。游戏中一共设计了18个关卡，每关可以操控四人中的一位进行游戏，这其中MacDonald出场次数最多，可以算是男一号。而影片中詹姆斯·加纳骑摩托车拼命逃避德军围捕的一段情节也被设计成了游戏中的结局关卡，这个世界电影史上著名的桥段在游戏中得以完美再现。

游戏中的场景包括戒备森严的纳粹集中营、古色古香的日耳曼城堡、空旷寂静的德军飞机场等等，在多数关卡中，你会发现场景非常大，完成任务往往要走很远的路程，从这一点上可以看出游戏绝非那种小品级的作品。但是在场景边缘会偶尔出现卡住的现象，一旦遇上这样的情况，可真烦心。

抗击法西斯的勇士们有10余种二战武器和一些各式道具可以使用，这在同类游戏中算比较少的了，但其中有些武器也算第一次在同类游戏中使用到，比如轰炸机上的机枪和地面的防空机枪。敌人包括监狱守卫、纳粹士兵以及心狠手辣的盖世太保，不同级别的敌人对付起来也得讲究策略，普通的守卫手上的武器杀伤力低，很容易对付，而盖世太保不但反应灵敏，而且打死他们也有不小的困难度。游戏中为逃亡的主角准备了许多种类的交通工具，毕竟这么大的地图，单单靠两条腿就太辛苦了，你可以驾驶军用吉普车、摩托车、装甲运兵车甚至运货卡车，走近可供驾驶的交通工具在画面左下角会出现"箭头"图标闪烁。

落后于时代的声光效果

玩家接触游戏的第一印象就是图像，在《绝命大逃亡》中这一关键要素表现得却不尽如人意。引擎似乎有些落后，构成人物的多边形数量较少，角色看上去"有棱有角"的，细节的描绘也不够细致，比如军官的大盖帽上的徽章就无法看清楚。建筑物的外形很简单，内部的设计也简陋得很，房间中摆设很少，没有什么家具，也许是开发者考虑到在牢狱中不可能有太多设施吧。所有场景中的人也不多，偌大的飞机场或集中营有时候就那么三四个人在其中，这显然有些不合情理。

在室外自然景观的设计上，展现的效果就更加显得捉襟见肘了，树木的枝叶象一片片破纸片，地上的绿草缺乏起码的立体感，雨点雪花的感觉较一般。如果游戏推出的时间是三年前，可能不会让人失望，而和《分裂细胞》这样的同期游戏比较，其间的差距实在太大了。

在某些细节表现上，开发人员还是做得不错的，比如在大雪场景时，从雪地走过会留下一串脚印，而后会逐级消失。人物的阴影也设计得非常好，往往可以由敌人的阴影变化来判断他的距离远近，同样，尽管你躲在屋后，如果阴影落在前方也可能会暴露行踪。此外，人物的脸型即便"方方正正"，但还是和当年的影星很相似的，脸部的表情也相当丰富。

值得一提的若干细节

主创人员在确定了游戏"隐秘行动"的主题后，并没有拘泥于此，相反他们把射击、赛车等等其他类型的游戏元素有机地融合在其中，这样的设计手法是值得肯定的。比如 游戏伊始，主角就得在飞机上担当机枪手的任务，进行一段"打飞机"的游戏，还真有些"抢滩登陆战" 的感觉，游戏结尾，Hilts骑着摩托车逃跑的设计就是玩赛车游戏的体验。

吉普车等交通工具是可以使用的

另外，游戏中还有一处设计非常合理，大大方便了玩家，特别是英文程度不高的朋友。这个设计就是"笔记本"的辅助功能，在游戏中可以随时按TAB键调出笔记本，在上面你可以查看下一步的任务和目标所在地，清晰简捷的地图加上详尽的任务解释，不会出现在同类游戏中四处转悠而茫然不知所在的情况。尽管这样的设计可能缩短了游戏通关时间，但是可以让玩家把全部精力集中在游戏剧情上，的确是独具体贴关怀的亮点。

游戏中各关的任务以逃跑为目的，设计得花样繁多，也非常合理，让玩家在游戏中感觉到趣味十足，不会因为单调而产生厌倦，这一点是今年同类题材的《战俘》所欠缺的。敌人的AI表现中规中矩，游戏时以尽量不惊动敌人为上上之策，小心环境对游戏的影响，比如场景中的一群鸡也可能被你惊动而招来敌人的巡视。为了加大游戏的难度，在一关中，只允许存档三次，这倒是那些擅长S/L大法的玩家要注意的地方。

操作上的新意和不足

游戏的主画面很简洁，一般而言，除了左下角的指南针和血槽外，没有任何多余的图示了。指南针除了指示前进的方向外，在敌人靠近时还会出现红色警报显示，敌人的离去也可以通过指南针上的颜色变化来察觉。

画面没有道具图标应该算是一项设计缺陷，笔者在游戏时更换道具很不方便，也不利于随时查看自己身上到底有几种道具。游戏中遇到需要拾取的物品或者行至需要使用道具的地区时，都会在下方出现闪烁的图标，这种指示方式很不错。

游戏的操控上比较有新意，鼠标的右键可以控制画面在第三人称角度和主视角之间切换，尤其是在需要观察周围动静时，使用主视角方式显然要方便得多。拾取物品和使用道具都是使用E键，在拾取一个道具后要接着使用它，就必须连续按E键两次，这样的设计很不方便，特别是在紧急情况下，动作会缺乏连贯性，如果能够把使用道具键设计为鼠标左键就合理一些。当然这些是默认键位，你可以自行在操控设置选项中改变。不过从整个的操控设计上来看，还是有所欠缺的，合理性不够，比如在道具的使用上，没有设计数字键等等快捷键，无法方便地加以更换。

另外，在操控上还出现了致命的弱点，那就是有滞后感，按键后出动作好像慢了半拍。比如：在挥拳击打敌人时，出拳比按键要明显慢一些；在开门时，会普遍出现门已经开了，而手推空的现象。

为了向玩家交代清楚一个完整的故事，游戏中的关卡由大量的过场动画串联而成，这些动画自然是根据电影片断改编而成的，制作得相当精良。据称游戏中许多配音和音效同样取材自影片中的原音，各位在游戏之外还可以重温昔日大牌明星们的表演，感觉很不错哦。

很有意思的是，小岛秀夫在构思《合金装备》(Metal Gear)时的创意就源自该电影，当时在Konami郁郁不得志的他曾经说过："起初我打算创作一个像电影《绝命大逃亡》般的游戏。玩者扮演一位囚犯，在逃亡的过程中假如被发现便会被收押至另一个附近的牢狱内，依据被捕捉时的位置，玩者再会有一个新的逃狱目标，并再次实行他的逃狱计划……"但这个开发计划一经公开，即遭到公司同事的强烈反对，遭受挫折的小岛并未气馁，他将策划改成"绝命大逃亡"与"局部战争"有机结合的风格，这也正是日后显赫一时的"合金装备"系列的游戏设计，最终取得了空前的成功。令人遗憾的是，游戏《绝命大逃亡》没有电影那样成功，也不可能与"合金装备"相提并论，归根结底，这个游戏的纪念价值远远大于其游戏价值，咱们姑且借此怀旧一回罢了。■

The Great Escape

图像表现	■■■	创意	■■■
音乐音效	■■■□	动感	■■■■
操控	■■■□	故事性	■■■■

出品公司：Pivotal Games
国内发行：未定
发行版本：英文版 2CD / WinALL
游戏类型：动作/角色扮演(ACRPG)
3D加速卡：D3D
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控制方式：键盘 鼠标
出品日期：2003 7 22
官方网站：www.gothamgames.com
最低配置：PII450/128MB，32MB显存，4速光驱
推荐配置：P4 1G/256MB，64MB显存

★★★☆



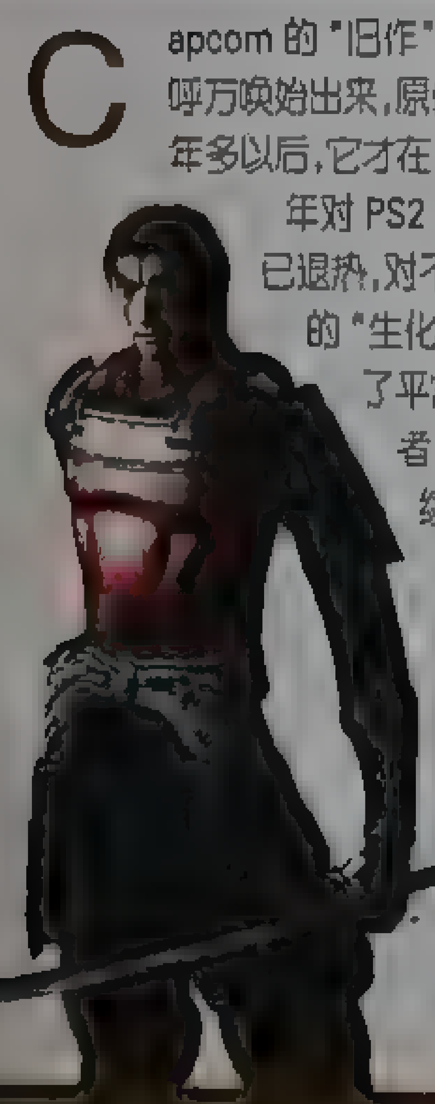
鬼武者

Onimusha

文：大漠奇侠

劈杀的快感

Capcom 的"旧作"《鬼武者》可谓千呼万唤始出来，原作在 PS2 上发售两年多以后，它才在 PC 上姗姗而来。当年对 PS2 图像效果的迷信早已退热，对不断推出续集、别传的"生化危机"玩家们也有了平常心。但是对《鬼武者》的期待还一直延续着，仿佛它不是 PS2 上的冷饭，而是新鲜出炉一般。那么这种期待一定是有理由的。



不是另一个"生化危机"

"鬼武者"和"生化危机"系列看上去都是相同的模式，一样是 2D 背景加 3D 人物，一样是固定视角，一样是纯电影式的叙事方式，一样对付变异的生物。加上"生化"之父三上真司的参与，人们更喜欢把它当作是一个战国版的"生化危机"。然而，或许是"生化"系列越来越追求大场面和大数量的僵尸围攻，使人们忘记了最早的《生化危机》一代是以不经意的惊吓、短缺的弹药和自始至终萦绕心头的恐惧感为基础的绝地逃亡。主角们生存在强烈的危机感和恐怖中，不知死亡将在何时降临。玩家们的内心也震颤着，有紧张、有压抑，也有最终逃出生天的欢娱——可以长舒一口气了。

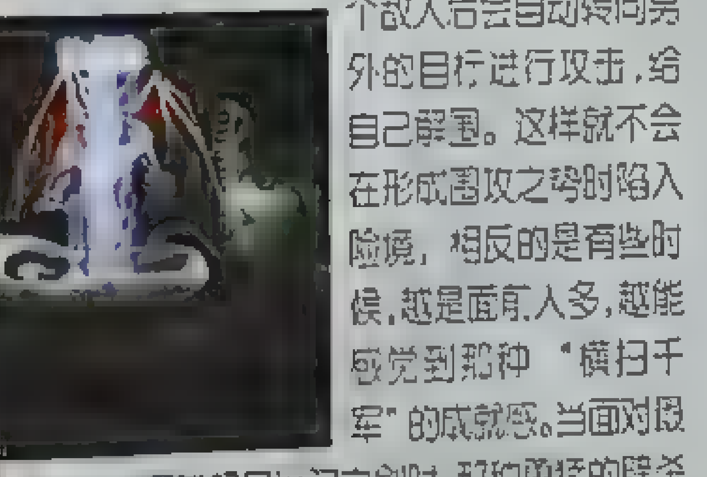
这不是《鬼武者》给我们的感觉。从根本上说，《鬼武者》讲述的是一个英雄救美的故事，明智左马介接到了雪姬公主的来信，无论面对何种艰险，他都要解救公主于危难。对于左马介，那需要勇往直前的气概；对于玩家则需要那种奋勇杀敌的快意恩仇，而不是无可奈何的躲避，因而也奠定了《鬼武者》所需要的那种游戏基调。"生化"系列越来越想让玩家痛快的屠戮僵尸，却招致指责，而《鬼武者》恰恰也在追求这种痛快，结果赢得满堂彩。至少这让二者之间的……就像《恐龙危机 2》带给人们的……一样，《鬼武者》更需要那种干脆利落的杀敌快感，这种快感对于《鬼武者》来说也更加适合。

淋漓尽致的冲杀快感

《鬼武者》的基本作战工具是刀和剑，辅以弓箭和枪。在游戏中，不算最后那把几乎无敌的昆沙门之剑，左马介陆续可以得到三把不同的刀剑：雷斩刀、炎龙剑和疾风刀。每件武器都有它们不同的属性和攻击特点。拿雷斩刀来说，连按动作键攻击，左马介会使出左右连砍到劈的连串动作。雷斩刀出刀迅速，不容易给敌人留下反击的机会，缺点是攻击力较弱，往往要很多刀才能致敌死命，效率不高。而炎龙剑攻击力较强，相应的则出刀较慢。疾风刀攻击力最为薄弱，但是防御范围却相应扩大。这几种武器的战术壳攻击（大招）也反映了这种各具优缺点的情形。游戏中玩家需要根据实际情况变换武器，以取得更好的攻击效果。

游戏中一个巧妙的设定是，每件武器还对应着与游戏中谜题相关联的升级设定。只有武器升级到一定级别才能打开对应的门。这样到了后期每件武器的攻击力都得到了加强，而且也避免了那些偷懒的玩家不愿意升级而求迅速通关，以至到后期陷入举步维艰的境地。

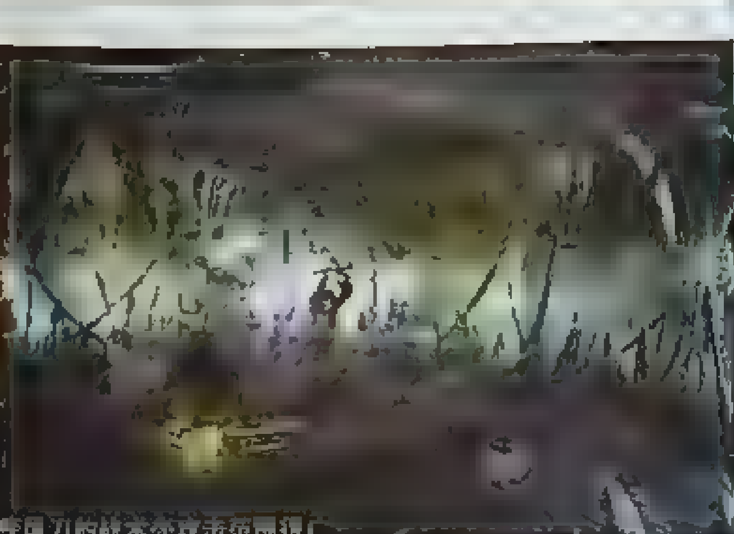




这几件各具特色的武器给了玩家游戏的投入感，这是《鬼武者》中值得称许的一点。游戏开发者也想方设法创造条件，让玩家享受到这几把刀剑的劈杀乐趣。游戏一开始，左马介面对的敌人——那些低斗笠僵尸——几乎没有任何的还手之力，只要你挥开大刀一通乱砍，就弄无的僵尸就地。这使是快意的开始。此后，游戏一直就停留在这种快速的战斗节奏中，某些场景中会不时出现敌人，让玩家充分体验那份轻易杀敌的满足感。像紫电和红炎那样的大招，华丽的效果和巨大的破坏力也令人陶醉。

从理论上说，你可以毫无顾忌的冲杀，因为




疾风刀的战术壳攻击范围很广

《鬼武者》中的战斗不需要太多技巧，也没有严格的动作设定，战斗过程虽然看上去类似格斗，却远没有格斗游戏中苛刻的技招判定。一切都很简单，你看到了敌人可以冲上去一通砍杀，基本上他们没有太多还手的机会。在防守大批敌人时，只要摆开架势然后按住防御键，就很少有被击中的可能性。即使你背对敌人，也会自动格挡敌人的来招。这实际上简化了操作，也给予玩家更多进攻的机会，而不是疲于防守。但是几个简单的技巧还是显得异常实用。例如，在敌方攻击的瞬间出招可以将敌人一击致命，这就是所谓的"一闪"。除了几个 Boss 之外，这一招数适用于大多数敌人。这种攻击是讲究火候和技巧的。而且聪明的是，在面对多个敌人时，对目标的选定是灵活的。往往在一个连招中前两刀逼退一个敌人后会自动转向另外的目标进行攻击，给自己解围。这样就不会在形成围攻之势时陷入险境，相反的是有些时候，越是面前人多，越能感觉到那种"横扫千军"的成就感。当面对最终 Boss 挥舞起昆沙门之剑时，那种勇猛的劈杀感达到了极致。

《鬼武者》的动作设定事实上遵循了简洁的原则，但是并不缺少变化和技巧性，因此游戏过程给人的感觉是简单的，也是流畅和不枯燥的。甚至为了整个游戏的流畅性考虑，开发者简化了谜题的设计，不让散布各处的开门钥匙折磨玩家的神经，不想让玩家与火爆的劈杀相脱节。而屈指可数的谜题中有很多还需要动作元素去解开，例如用弓箭射断绳索放下吊桥的设计，让人眼前一亮，这种新颖的解谜方式以往也是不多见的。

巧妙融合的 RPG 元素

动作游戏的玩家一般不会喜欢 RPG，除了游戏机上绝少出现 RPG 以外，那种简易的战斗方式也是不能被容忍的。游戏机上的动作游戏起初都遵循着"生化"的模式演进，诞生了一大批类似的作品，但是自从《恐龙危机 2》以后，Capcom 自己的动作游戏开始出现变化。《恐龙危机 2》中消灭敌方可以得到经验值（连击可以得到更高分），进而用经验值强化武器和道具。后来的"生化"系列也隐约出现这个趋势，到《鬼武者》则有了新的变化。

游戏中通过魂的吸收来维持主角的正常运转，不同颜色的魂可以提升体力、经验以及鬼力，利用经验升级武器，进而可以打开通关进程中必经的门。玩家可以选择在某在场景中徘徊，杀死不断出现的敌人积累经验，也可能在魔空空间中厮杀，取得经验值的同时，得到重要的道具昆沙门之笛。当然，这些类似 RPG 的设计不是脱节的，而是与游戏中的其他元素巧妙结合的，在被玩家接受的同时也仍然保留了一个动作游戏的正统，不至于被看成不伦不类，也凸显了些许新意。



正如前面提到的，《鬼武者》中没有设计繁复的谜题，在保持游戏流畅度的同时，使得整个游戏时间缩短了，大部分时间玩家都在战斗，客观上导致了整个故事的薄弱，几乎所有的起承转合都是由几场 Boss 战引发的。这是游戏的弱点之一，但是这与爽快的战斗相比是微不足道的。《鬼武者》延续了"生化"系列和"恐龙危机"系列那种标准的日式动作冒险游戏模式，例如它们共同的电影式叙事手段，简单的动作设计以及"男女搭配"的主角。但《鬼武者》更讲究动作的流畅性，而舍弃了"生化"系列越来越繁琐的故事背景和以故事为依托的游戏进程。在经历了对《恐龙危机 2》"不用脑筋的游戏"的批评之后，《鬼武者》算是彻底解放了出来，大家都在享受这款更不用脑筋的游戏，而且玩得不亦乐乎。游戏界中保守与创新、厚重与简单的较力，孰成孰败，谁又说得清呢？■

Onimusha

图像表现	■■■■	创意	■■■■
音乐音效	■■■■	动感	■■■■■□
操控	■■■■□		

出品公司：Capcom	3D声效卡：DS3D
国内发行：上海育碧	多人游戏：不支持
发行版本：中文版2CD WIN ALL	控制方式：键盘 手柄
游戏类型：动作冒险［AC/AD］	出品日期：2003.7
3D加速卡：D3D	官方网站：www.ubisoft.com.cn

最低配置：P III 1GHz/128MB 64MB显存 8速光驱 3.5G硬盘

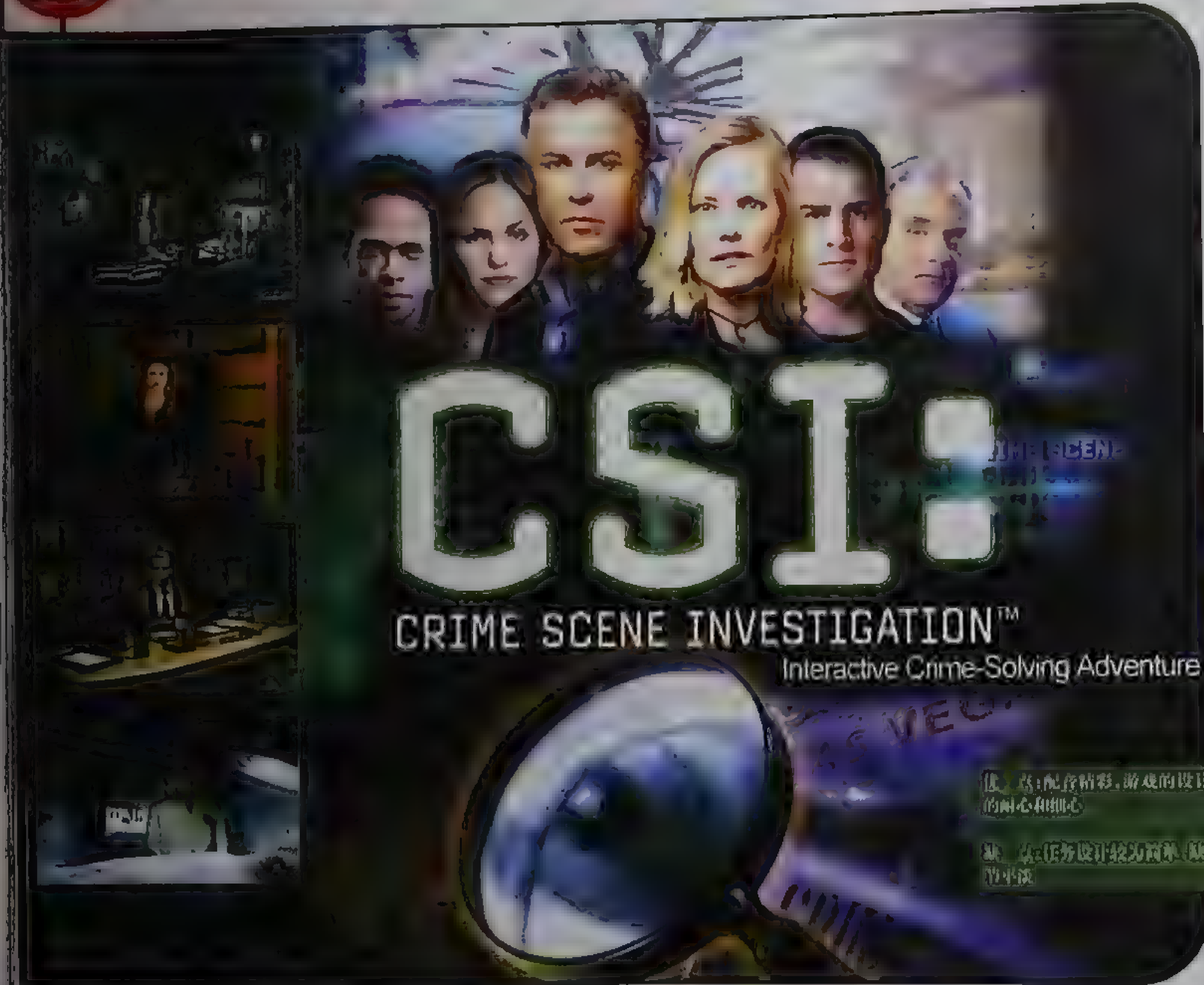
推荐配置：P4 2.1GHz/256MB GeForce3

★★★★

侦缉档案:犯罪现场实录

CSI: Crime Scene Investigation

将穷凶极恶的罪犯送上法庭



优 点：配音精彩，游戏的设计可培养玩家的耐心和细心

缺 点：任务设计较为简单，缺少故事性，情节平淡

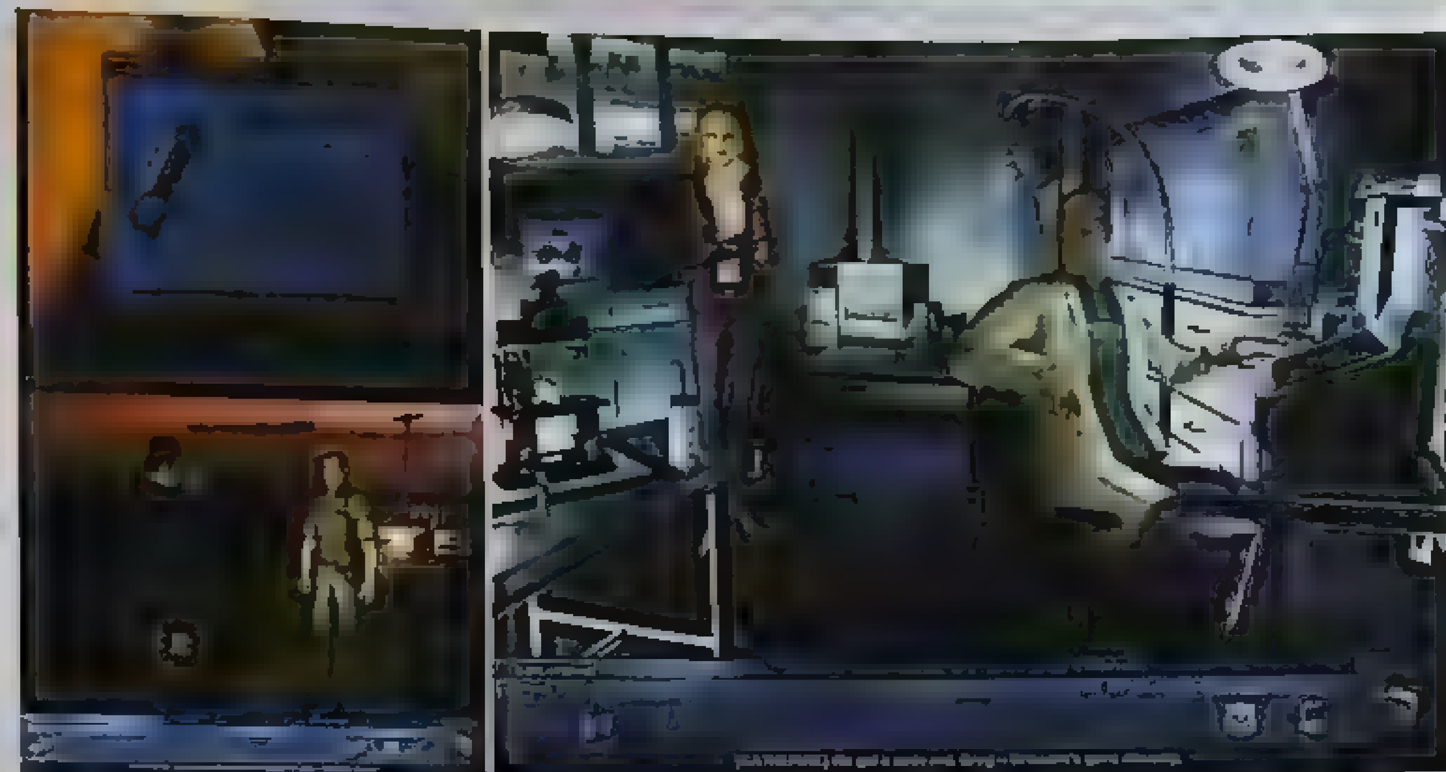
一部名为《犯罪现场实录》(CrimeSceneInvestigation，以下简称 CSI)的电视剧在美国掀起了收视热潮。每逢周四晚上，都有 2400 万美国人锁定电视频道，等着看法医们如何通过蛛丝马迹破解一个个谜案，将穷凶极恶的罪犯送上法庭。

CSI 的故事背景设在赌城拉斯维加斯，以真人真事改编，讲述刑事警察局的法庭犯罪调查员如何在作案现场取得证据破案的故事。调查员的名言是"尸体会说话"，他们利用指纹、鞋印、子弹壳、血迹、毛发、纤维、尸体伤痕等微小证据，经过仔细的分析研究后，寻得破案的关键。

这部美国哥伦比亚广播公司的王牌节目，曾获得第 59 届美国金球奖"最佳系列剧"，主演过《异形》的海尔金伯格凭该剧获得了最佳女主角奖。另外，该节目还获艾美奖六项提名，入选 2002 年美国"十大最佳电视影集"、美国 CBS 电视台当年收视冠军，可谓集三千宠爱于一身。现在 CSI 已成为美国警方的必备学习教材，连英国苏格兰场、日本警视厅以及法国警局都视之为反恐教材。

连续剧的成功带来一系列的连锁效应 拍摄续集、5 集的连环漫画…… 现在，CSI 登陆游戏平台——《侦缉档案：犯罪现场实录》(CSI：Crime Scene Investigation)

游戏根据剧集改编，名称与连续剧没有丝毫分别，游戏成功很大一部分都是来自于连续剧积累下来的名气和人气。与连续剧相同，游戏中的任务相对独立，之间并没有牵连。在游戏中，你的工作就是搜集线索，侦破一个个离奇的案件…… 游戏共有 5 个任务，游戏从一个与"性"有关的谋杀案开始。这一关可以看作游戏的教学模式。在这里，你可以了解到大部分工具的用途，了解游戏中所有会对你提供帮助的人的特点，记住游戏中所有重要的地点。就让我们从这里看看游戏是个什么样子。



先从游戏的不足说起！很多人对于游戏的画面都抱有极大的希望。但这样的希望带来的却是失望，游戏的画面不是非常理想。游戏的场景包括渲染的场景，3D 建模的物品和人物。但是游戏中除去实验室和停尸房显得比较细致外，其他场景并不是很理想，而且游戏中人物明显缺乏质感，可以说有些"假"。不过幸运的是，游戏的声效系统相当出色，弥补了游戏在画面上的不足。就算没有太多的音乐，但其中人物的配音、场景的音效都给我们留下了深刻的印象！游戏中所有的配音都是连续剧的原班人马，他们带来了连续剧的精髓。专业的配音给游戏增色不少。看来开发小组是把所有的钱花到了这里，这也就不难理解游戏画面为什么不是很理想了。

游戏中共有 5 个任务，前 4 个任务都相当简单，你甚至可以不用任何一个系统提示就可以完成，而且可以获得很高的评价。应该说这是在培养玩家的耐心和细心。直到第 5 个任务才算出现了一些难度。当玩家顺利地将前面的任务完成后，在面对这样的"挑战"时应该也可以轻松面对。

每一个任务的开始都会有一个 CSI 小组的成员向你介绍犯罪现场的基本情况、提供一些建议、准备调查工具甚至透露一些线索！在游戏中，玩家拥有很多专业的工具。利用这些工具可以进行采集指纹、血液、毛发 等重要工作。在游戏中，寻找证据是一个相当简单的工作，由于游戏采用的是 2D 背景，所以在游戏中所有可调查的物品都相当明显。当你的鼠标移动到物品上，物品就会变成绿色。这就意味着你要相当的细心，只有这样才能获得足够的线索。

每当你获得一个线索之后，你最好将它拿回实验室，在那里 Greg 会仔细地对此进行分析！不仅如此，很多时候你还要亲自进入实验室用里面的电脑和显微镜对证物进行观察或者采集指纹。幸好你还有很多的帮手，Al Robb.ns 就是一个能干的家伙。在一些谋杀案中，当受害者的尸体被发现后，你可以在验尸官那里找到他，他会帮你找到更多线索！还有 Jim Brass 他会帮你找到一些你所需要的许可证，这会对你探案有很大的帮助！

当然在游戏中你最好的帮手就是你的同伴，他会对你的每一个错误的动作进行提示，比如你在一个地方清扫很长时间试图寻找指纹，但最终一无所获，他就会提示你"这里没有任何指纹"。所以，在游戏中你要随时关注伙伴的反映。并根据他随时发表的建设性意见开展下一步行动，确实做到明察秋毫！

不管得到多少的帮忙，得到多少线索，都仅仅是探案的一部分，真正重要的还是你如何将这些线索串连起来从而侦破案件！如果有确凿的证据确定某个人是案犯，你就可以宣布"破案"。每侦破一个案件你都会获得一个"评价"，而这个评价的高低要看找到证据的情况来定。系统会清楚地告诉你在这个案件中收集到证据的百分之比，减去提示的利用率，就是案件的完成度。

游戏开发小组在制作 CSI 的时候花了相当大的功夫在对剧集的模仿上！但由于游戏本身特点的局限性，让作品缺少了些起伏，破案的工作只是沿着一条直线平淡地发展了下去！你要做的只是寻找线索、寻找线索、寻找线索……缺少一些推理！而且游戏故事缺少一条真正的主线，只是对气氛进行了模拟。这使得大部分玩家对游戏的评价是"游戏太简单了"……但是这并不能阻挠游戏的成功！CSI 应该是美国哥伦比亚广播公司将电视剧引入另一媒体的一次尝试，其交互式的气氛让大多数痴迷剧集的玩家可以真正亲身体验曲折的侦破工作，这才是真正吸引人的地方！加上 CSI 连续剧本身的名气，游戏获得成功是必然的。

CSI 带来的影响不仅仅如此，据《波士顿环球》报道 CSI 在美国公众中也掀起了一股"法医热"。将一个成功的题材完全榨干，是一种成熟的商业化表现，相信随着 CSI 后续作品的出现，与之相关的周边空间可以获得更大的发展。也许不久就会看到 CSI 2 了。■

《CSI：Crime Scene Investigation》

图像表现 ■■■　　创　意 ■■■■
音乐音效 ■■■　　故事性 ■■■
操　控 ■■■■

出品公司：369 InteractiveUbi Soft
国内发行：育碧
发行版本：中文版3CD/WinALL
游戏类型：冒险【AD】
3D加速卡：D3D

3D声效卡：DS3D
多人游戏：不支持
控制方式：键盘 鼠标
出品日期：2003.9(中文版)
官方网站：csi.ubi.com

最低配置：PⅡ300/128MB 8MB显存 4速光驱 500MB硬盘
推荐配置：PⅢ500/512MB 16MB显存 1.5GB硬盘

☆★★★



真实的谎言

漫谈游戏拟真的音、形、义

文/十大恶劣天气&阿游

游戏是否真实?

我们中的大多数人每天都在重复着同样的体验：起床——上班/上学——工作学习——午餐——下午的工作/学习——回家——看电视——睡觉，如此循环，因此你肯定会说，这种生活太单调。为什么感觉乏味呢？因为你每天都在重复相同的体验。生活的乐趣毕竟是偶然性的，你无法预知什么时候会出现让你快乐的事件。现实体验环境的形成（即我们所说的“快乐”）取决于各种构成因素的偶然累积，所有现实中的快乐体验都并非必然发生的，路遇多年未见的好友、同事们的玩笑等等都是体验主体本身不可预知的，这样，与“时过境迁”相并行，现实体验通常是随机的。所以我们要学会找寻生活中的快乐，学会幽默，学会大度，否则生活就成了一个“大一点的牢狱”。

庄子曰，“井蛙不可以语于海者，拘于虚也；夏虫不可以语于冰者，笃于时也。”在现实中，空间与时间制约着快乐产生的频率。游戏则可以通过程序编制的虚拟世界将现实中偶然发生的“体验”变成必然，这使得在现实中受到时间、空间制约的“体验”具有了可设计性、可操作性，因此我们在判断一款游戏优劣与否时格外看重它的关卡设计、人设与游戏系统，它可以让原本“可遇而不可求”的体验变得犹如一段乐曲上的音符，制作者可以自由的调配其出现的频率，这使得本来就令人神往的快乐体验变成一段美妙绝伦的交响曲。因此，儿童与成年人玩游戏的目的是截然不同的，儿童是出于纯粹的娱乐，而成年人则是出于对“体验”的渴望，他们更注重游戏带来的“自居作用”。

如此看来，“真实”与“乏味”二字之间是可以划上等号的——我们在现实中体验了太多令人乏味的真实，我们也就绝对不可能在游戏世界中继续忍受“真实”的鞭笞。因此“真实度”在游戏中占据被支配地位，真正支配游戏制作思路的是“娱乐性”，为了“娱乐性”，设计师往往要牺牲“真实度”。尽管玩家会为一个细节上的“不真实”而大为光火，但一个细节上的“不好玩”所带来的后果就是游戏被卸载。为了追求娱乐性，游戏的表现力必须对真实所带来的乐趣做夸张化的处理。《微软拉力挑战赛》中的画面与物理特性可谓尽善尽美，唯独对拉力赛车进行了夸张的表现，所有的赛车都被设计得抓地感不强，这种设计的目的是便于让玩家在弯道中熟练使出侧滑甩尾动作，其本质是将拉力竞速中“侧滑过弯”这项精髓进行放大，以让玩家更为强烈的体验到拉力赛“人与车搏斗，人与赛道搏斗”的乐趣。

·个案研究·

《细胞分裂》VS《合金装备》

——我们究竟需要绝对的真实还是艺术化的真实?

经常有玩家将《细胞分裂》与《合金装备2》这两款“潜入谍报”游戏放在一起比较孰优孰劣，因为二者在游戏方式上确实有几分相似之处，但就“潜入感”而言，《细胞分裂》的真实度是远超MGS2的，因为“潜入”是《细胞分裂》的主题；说句通俗的话，《细胞分裂》就是靠吃“潜入”这碗饭的，从头到尾你都要控制山姆·费舍，利用手上的道具与周遭的地形来完成一个又一个不可完成的任务。再让我们来看看这种真实带来了怎样的后果呢？玩家在前几关中汗流浃背、大呼过瘾，等到对游戏系统熟悉之后，他们会发现，这款游戏不过如此，“从头到尾都差不多”，因为玩家在重复的“真实”刺激中被异化了，这样“紧张”、“潜入”、“黑暗”等概念就变得它无张力可言。最终玩家对这款游戏的主角山姆·费舍的印象仅仅是“一个中年大叔”、“没有EM2000与夜视镜，这家伙就什么也不会了”。爆机之后，玩家也就失去了重复游戏的动力。MGS2中的潜入成份并非是GAMEPLAY的全部，而只是一个重要的组成部分，并且“潜入”夸张的表现使得游戏并没有给玩家带来巨大的压力，相反，虐待小兵与搜集兵牌使得“潜入”从写实化的说教变成妙趣横生的体验。为了防止玩家在相同的游戏方式中厌倦，SHELL2外周古装丽影般的高空冒险、使用遥控飞弹营救总统、游泳、营救爱玛、Vamp狙击战、雷电裸奔、血斗天狗队……PLANT篇的后半部分已经基本抛弃了“潜入”，你可以说这是不真实的，但你无法说这是不好玩的；你可以说小岛秀夫在其中安排了大量无病呻吟的抒情与对白，但是如果没有这些内容，游戏就变得苍白了。

事实上，对比下文中我们要探讨的现象，《细胞分裂》根本不能算是将真实再现到了极端的程度。

极端现象“绝非游戏的游戏”究竟是何种游戏

在时下的战争游戏领域，所谓真实的RTS、FPS究竟有怎样的市场容量？所谓的真实游戏能够带给人们真实体验的方式，无非可以划归为两大领域：其一是以上提到的《简氏飞行模拟》，其二便是因FPS（很大程度上应该是CS）流行而火爆的CQB游戏。号称“绝非游戏的游戏”——《真实战争》在游戏市场上以“开发商OCI是美国军方的签约商之一，专为陆海空三军以及特种部队之间的协调工作开发战略和教育软件”为卖点。然而其作为游戏的本质属性却决定了“绝非游戏”这一宣传策略的自我相悖，这一在离散中被特别强调的悖论让《真实战争》始终处于自身所制造的尴尬中。一味追求真实，注定要使所有以此为突破点并有所期待的游戏厂商们乘兴而来、败兴而归。

·个案研究·

第二眼情人现象的杰出代表

——闪点行动

制作方Bohemia Interactive并没有用任何华丽的辞藻来标榜这部作品，但是，它确实是军事题材射击游戏的无冕之王，它真实到玩家在奔跑的时候可以感受到自己的脉搏、体能的极限、不同姿态下射击的手感……在战场上，玩家必须将自己当作一名士兵，任何与战场环境不符合的战术动作都有可能导致自己丧命。你可以像一个出色的老兵那样通过枪声来判断敌人的位置及所持有的武器，通过敌人的跑位来判断自己目前所处的战略态势。从游戏性的角度去看，这种“真实”实则在限制你的游戏方式，譬如敌我双方交火的时候你看不到弹道，这固然与现实一致，但是大多数处于上手阶段的玩家所面临的问题是：自己在不清楚敌人在何方的情况下就被击毙了。由于复杂的地形与高超的敌兵AI，往往在有计算机提示的情况下，你依然很难发现300米以外着装与植被色调一致的敌方士兵。显然，这种真实的战场体验是非常吸引人的，但Bohemia Interactive忽略了一个重要的环节：一个FPS所带给玩家的乐趣都必须围绕如何击中对方、如何防止被对方击中来进行，《闪点行动》的特性恰恰使得上手阶段的玩家无法快速掌握“如何打击敌人，如何保护自己”这两个最基本的FPS游戏方式，因此它的上手是相当困难的。这款优秀的游戏更像是一位“第二眼情人”，需要在闲暇时慢慢咀嚼，以反刍其中的韵味，而我们知道，今天的游戏玩家很少能做到这一点。

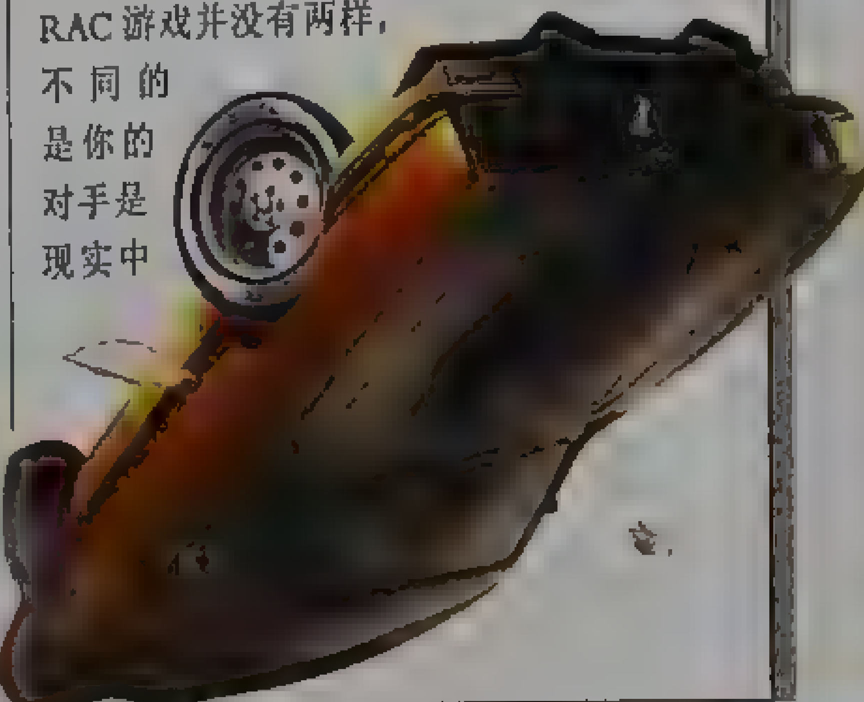
娱乐性与真实性的对立统一性，这是一个任何游戏制作厂商都要面对的问题，它在所有游戏领域都存在，你可以称它为游戏的政治经济学中客体满足主体需求属性的双重性：一、真实性和娱乐性在本质上是对立的两方面，即要做到娱乐性就必须以牺牲真实性为代价。稍微想一想就可以得出这样的结论，一个普通的玩家恐怕在弄清楚起飞程序或者枪械结构之前就已经被繁琐而又的确“真实”的游戏设定吓跑了，你很难要求他进一步深入游戏发掘深层次的乐趣；二、真实和娱乐这两者又是相互促进、相互影响的统一（这句话是不是在哪里听过？），只有深谙游戏之道的制作者才明白其间的微妙，最好的例子还是被各种媒体炒烂了的CS。如果没有基于真实性开发出的游戏系统，没有所谓真实武器特性、弹道特性、基本的物理定律以及最重要的真实团队作战体验，相信CS是不可能有今天这样的成就的，最多它也只能达到《雷神之锤》的境界。那这样是不是就可以说真实是首要的呢？问题又回到了双重属性的第一条，在这个问题的解答上永远都是一个循环论证的过程。

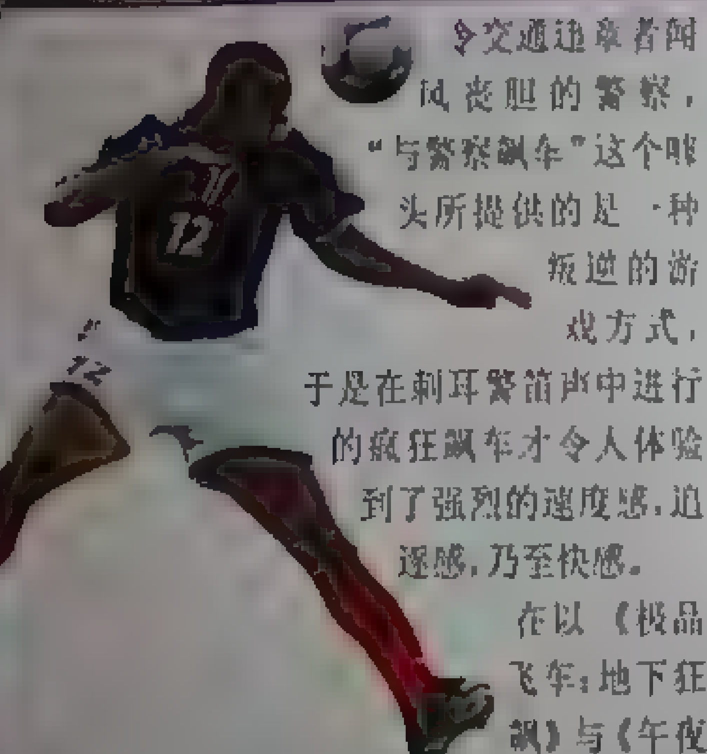
好吧，抛开以上这些烦人的调调让我们把焦点重新放到《真实战争》上来。真实和娱乐，何者是第一性？在形式上则可以归结为对“绝非游戏的游戏”这个悖论的分析。所谓“绝非游戏的游戏”，犹如“绝非面包的面包”、“绝非垃圾的垃圾”，每个看到这句话的人是不是都有勇气对其“策划者”致以崇高的敬意呢？毕竟敢于将自己置于大众面前（尤其是弱点）接受审视，这恐怕是只有超人才具有的伟人精神与毅力。相信稍有智力的人看到后都会想，既然不是游戏，那么游戏发行商为什么又要把它卖给游戏玩家？买它的人们是为了娱乐性还是真实性而去购买的？第一性问题，负责的我在历经千辛万苦之后终于可以明确地告诉你，娱乐性始终都是游戏最根本的属性和内在要求，虽然是句废话，但它已经引发了FIFA与WE之争、《闪点行动》与《三角洲特种部队》之争、《皇牌空战》与《锁定：现代空战》之争、《CS》与《QUAKE 3》之争……由此可证，再真实的游戏也不过是为了可以娱乐玩家，是以玩家的身心得到放松和解放为最终目标和任务的。作为反面例证，某些追求极高程度拟真的玩家表面上是对这个真理的强有力反驳，然究其根源，他们正是在对这样的拟真度不断追求的过程中体验到了本质上和其他玩家一样感受到的快乐——也就是游戏的娱乐性。然而，Light User与Core User这两种实现乐趣的途径却又是完全不同的。

拟真度与发泄

游戏制作技术的发展一日千里，而玩家的审美则在倒退，在当今社会的巨大压力下，任何一种娱乐项目都需要能做到喜闻乐见、通俗易懂，特效画面拼凑而成的电影、满眼俊男美女的漫画，“酷”的本质是抛弃传统，反叛生活，因此任何生活化的东西都被过滤，娱乐方式已经趋向仪式性与形式化。这种大环境下的游戏作品也需要迎合玩家的口味，它需要做到上手简单，能够让人随时拿得起放得下，同时，如前文所言，游戏需要过滤掉生活化的东西，因为玩家需要的是日常生活中可遇而不可求的体验。

但正是因为枯燥、机械的生活改变了人，人也需要宣泄这种情感，去向现实“复仇”，他们需要找寻现实对象来发泄心中的不满，于是游戏除了“娱乐”以外，它又具备了“宣泄”的特性，它除了提供一块心灵的庇护所以外，还需要提供一块消除负面情感的发泄场。在不危害社会和他人、不影响家庭的情况下，宣泄一下自己的情绪，显然没有比游戏更合适的工具了，特别是在游戏所创设的以现实生活为基础的场景中。1999年面世的《极品飞车III》中的闪电追踪模式，它的本质与任何以追逐对手为目的的RAC游戏并没有两样，不同的是你的对手是现实中





令交通追杀者闻风丧胆的警察，"与警察飙车"这个噱头所提供的是一种叛逆的游戏方式，于是在刺耳警笛声中进行的疯狂飙车才令人体验到了强烈的速度感，追逐感，乃至快感。

在以《极品飞车：地下狂飙》与《午夜狂飙》为代表的发泄型RAC游戏中，制作方将真实环境的构造放在了首位，他们动用卫星图片、实地勘查、DV、DC来力图用多边形还原一个真实的世界，而在RAC游戏最核心的"车辆物理特性"方面则不约而同的进行了淡化的处理。《午夜狂飙2》在驾驶模拟上甚至没有达到GBA版《Gran Turismo》的档次，但这并不影响到它的高得分与火爆销量。法国电视二台还特别制作了节目来讨论《午夜狂飙2》中的巴黎与现实中是否相像，虽然得出的结论是"除了凯旋门广场、铁塔以外的场景都在现实中毫无根据"，但这项结论对于游戏而言并非是负面的，因为宣泄者从来就不是完美主义者。

像GTA3这种游戏，它的设计理念就是提供一个真实的城市，剧情的成分几乎可以忽略不计，甚至GTA3的主角从头到尾没有说一句台词，情节的细枝末节都被统统舍弃，转而让玩家在令自己压抑的这座巨型牢狱中尽情宣泄。这种"真实"可以当作是现实替代物，同时又是"我"的意愿中的世界，其本质是"我"的循环。木讷的主角其实就是为玩家提供了一张白纸，在这张白纸上挥毫泼墨，这种近乎"涂鸦"的游戏方式让我们潜意识中童年的记忆得到了复苏，在这个世界中任何疯狂的行为都不必付出代价，没有任何一种宣泄方式有这样理想的效果。资料片《GTA3：VC》中，由于情节设定在上世纪的80年代，场景本身与玩家的年龄层次之间已经发生了代沟，于是游戏转而将重点放在了情节上，任务开始彼此关联，人物也变得个性鲜明。比起《GTA3：VC》，《黑手党》的情节安排得更为巧妙，警察与行人的AI、交通规则的出现也限制了"当街开枪"这种场面的出现。试想将《黑手党》做成GTA3式的游戏，那么它的下场可想而知——在30年代的背景下，这种不合格的发泄场所肯定不会具有任何亲和力。

从du陷入到影响人——拟真的极致

"终极体验"意味着参与者将不是仅仅是以自己的双眼和大脑与虚拟环境发生互动，而是要以纯粹生物体的形态进入虚拟系统。很遗憾，这种场景到目前为止只出现在电影《黑客帝国》中。事实上，游戏设计师们一直都在为这种理想化的体验进行着不懈的努力，力反馈设备、光枪、《世嘉海钓鱼》专用鱼杆、音乐游戏吉他、跳舞毯、打鼓机、滑板控制器等等设备则将参与者与虚拟世界的距离再次缩短。但到目前为止，显示器依然是玩家观察虚拟世界的窗口。

人机界面尽管在限制"体验"的深度，但是一款优秀的游戏足以让人将情感融入其中。玩家作为生物体的各种生理活动，如视觉、听觉和触觉等感知行为，以及喜悦、悲伤、紧张与恐惧等心理反应，都可以在游戏世界中得到充分的表达，甚至这些情感的综合体验要高于现实世界。这样，玩家的情感体验不再因为眼前的景象属于游戏还是现实而打上折扣，同样，在虚拟世界中的行为方式也会影响到玩家在现实中的表现。相信诸如CS玩家习惯躲在过道，《细胞分裂》玩家看到电灯有击碎冲动的笑话大家已经听得太多太多。如果说"沉浸"本身就是目前技术条件下的"终极体验"，那么体验的目的终将落实于对对象的操作和改造。这种对沉浸式体验的接触过程正是人与体验对象发生交互作用的过程。从真实来的游戏，它可以为我们提供娱乐，而其中又有多少游戏能够影响体验主体，甚至是影响现实呢？

·个案研究·
现实与虚拟相互影响的典范——实况足球

PC玩家接触到的WE迷你版只是一个不到10M的ISO文件，拜高度完善的模拟器所赐，这样一款游戏机玩家的专属作品得以在PC玩家的硬盘上生根发芽，并成长为今天这棵可以与同平台的FIFA比肩的苍天大树——就是这不到10M的程序代码模拟出了足球运动的精髓，这不能不让人惊叹游戏艺术的伟大。这款游戏具有如何真实的细节设定不在本文的讨论范围之内。我们要讨论的是，这款游戏是如何再现真实，并最终影响真实。

如果说KCET用数兆的程序赋予了全部游戏数十支球队以不同的AI，那完全是扯淡，事实上目前的AI技术是远远达不到这个标准的，KCET的手法只有两个字："个性"。现实中的足球运动员有身强力壮的、有疾步如飞的、有盘带自如的、有跑位精准的、有老成稳重的，KCET就是通过"加速度"、"平衡"、"体格"、"盘带"、"耐力"与"意识"再现出了成百上千不同类型的队员。同样是传球出众、同样司职前腰的鲁伊科斯塔与里瓦尔多，就是因为"体格"与"身高"数值上的差别，出现在我们眼前的就是"阴柔"与"阳刚"两种完全不同类型的虚拟前腰。显然，将这些充满个性的队员组合成一个队伍，配合高度拟真的比赛系统，现实中的打法同样适用于游戏中。

以国足为例，假如有人问及"哪一代WE中的中国队最具威力"，相信大家会不约而同的选择WE4。虽说现实中的中国队尽管有金州之耻，尽管成绩不如人意，但硬朗的打法与经典的两翼齐飞、中路包抄战术令任何亚洲强队为之胆寒。尤其是当年日本戴拿斯杯上姚夏的速度与黎兵的头球能力表现更是令日本球迷震惊。游戏中国足的中场传球效率低下，想通过中路渗透来组织进攻是根本不可能的，最有效的进攻路线在两个边路。WE4中姚夏的速度高达8，传球精确度达到了7；左路的马明宇尽管速度一般，但是出色的传中与防守使其成为左路的攻防枢纽；黎兵的头球力量与精确度都达到了8，使得任何传中球在他的处理下都颇具威胁。更难能可贵的是两个边后卫出色的助攻意识。这使得中国玩家无不在"姚夏下底+黎兵头槌"的打法下痴狂，而这个打法恰恰是现实中的打法，玩家就是这样在设定与游戏系统的"良性控制"下自发的模拟现实。

与中国队不同，现实中的日本队恰恰最缺乏高大与速度型选手，因此依靠后场发动长传、边路传中来组织进攻是完全不可行的。这些特性是如何在游戏中得到模拟的呢？游戏中的日本队在能力数值上与其他亚洲球队一样"一贫如洗"，但他们具有良好的柔韧性与积极的奔跑意识，玩家必须围绕这些设定来扬长避短的进行比赛。玩家需要合理的控制中场，细心的盘带，观察队友的跑位与接应点，伺机完成致命一击。由于球员的身体条件与对抗能力不足，在得球的一瞬间就要选择出球线路，因此传球的节奏感颇强，这些打法与现实中的日本队完全一致，甚至那种特有的飘逸与从容不迫也通过手柄一丝不落的传达到了玩家的手中。

整体速度偏慢的西班牙拥有良好的技术，因此玩家需要通过与现实中一样的层层渗透来组织进攻；法国的4-2-3-1要求前锋多扯动，两个边前卫皮雷与维尔托德才是最重要的得分手；WE2000中荷兰霸气十足的三前锋、博格坎普的精妙组织与戴维斯的能上能下令橙色军团的进攻充满野性……为了体现"个性"，PS2时代的WE还为人物加入了"特技"的设定，拥有"司令塔"的球员可以在控球时增加周围队员的进攻意识，因此玩家总喜欢将球交给齐达内、科斯塔这类特技球员来控制，使得虚拟球场上的他们与现实中一样成为球队的攻防核心……玩家在游戏中不经意的模拟现实，设计师就是通过这些设定来让玩家"因实况更爱足球、因足球更爱实况"。

这种高层次的仿真的问世，使虚拟体对模拟对象之间的再现作用完全失效，虚拟体本身就可以代替模拟对象的功能，因此以游戏预演现实成为可能。笔者就是通过这款游戏懂得了什么是空当，什么是直塞球，基本的足球战术有哪些，也由此爱上足球运动。可以想象，在日本累计500万的WE游戏消费人群中会有多少人爱上J联赛、爱上足球运动，继而投入进这项运动。1998年，日本U20青年队凭借良好的意识与出色的战术在世界青年足球锦标赛上夺得亚军，在回国之后，记者发现他们人人都是《实况足球》的忠实玩家。这可不是日本版的"中华鳖精"广告，即使看前一阶段联合会杯上日本队的比赛，也能够看到《实况》的影子。笔者在与WE迷朋友们的聊天中戏称"看到日本队队员在场上的位置，就能知道他们的下一个动作"。《实况足球》得到的最高荣誉不是《FAMI通》、GAMESPOT等游戏媒体的评分，而是日本职业J联盟授予的"足球运动杰出贡献奖"，注意，这不是任何游戏所应得到的奖项，而是模拟对象所给予蓝本的最高荣誉与肯定。或者说，WE已经完全超脱了"蓝本"的定义，因为这款游戏确实为日本足球的崛起做出了不可磨灭的贡献。

作为一款优秀的足球游戏，其中的比赛虽然是虚拟的，但它给予人们的体验却是实实在在的，球员可以获得与现实经验毫无二样的大局观与协作精神，舒马赫用EA的《F1 2002》来训练驾驶技术，现代世界拉力车队(Hyundai World Rally Team)与福特车队用《科林·麦克雷拉力赛III》来模拟比赛，欧洲的知名教练用CM4来寻找球员，美国的历史系学生将《文明》作为自己的必修课目，我们用《大航海时代》系列来获取丰厚的历史文化与地理知识，五角大楼投资《美国陆军》来吸引青年人加入军队……这些正是告诉我们，随着虚拟现实技术的不断发展，至少就虚拟现实作为对现实的仿真来说，这种"人工经验"与真实经验的差别将越来越小，游戏不但是"玩具"，它也可以影响现实，进而被专业人士当作现实的替代品。

关于"真实的谎言"在这个前提下也就不再具有反面意义了。无论是真实，还是谎言，无论是拟真，还是虚构，你都无需刻意去分解其中的含义，一切只不过是游戏；就像无人考证《三国演义》、《红楼梦》乃至以《还珠格格3》（请原谅我将它与两部不朽名著放置在了一起）为代表的辫子戏的"历史真实"一样。在娱乐过程中思考这样的问题只会为形而上学者增添方面教材而已。拟真是为了娱乐，为了发泄；不拟真也是为了娱乐，为了发泄，这是两个并行领域中所共有的内容。■



哗啦啦啦下雨了

文/铁甲

（我不知道自己在哪里？我骑着马狂奔穿过树林沙漠海岸和城市，我走在黑暗中，黑暗就吞噬我仅有的一点勇气。我担心的太多，眷恋的太多，爱护的太多，于是时常失去了自己，奔跑着就失去了方向感。）

这些事，跑了很久以后，S才懂。

于是S知道自己已经远离了战场，仿佛逃离了几个今生和来世。四周是高大的灌木，披着垂地的藤蔓绿衣，湿润凹凹的树干上仿佛是谁苍白的脸，它在笑。S觉得危险很近了，但他再也跑不动，也再不想跑了。

S跳下马，将沾满人血的锤子放在柔软的地上，他没注意到，土地柔弱得非同寻常，大概刚刚下过雨。S伸手去摘套在战马身上的盔甲，假如追兵迫近，这样做是很不明智的，他犹豫了一下，还是将盔甲卸下来放在地上。白马除去了重负，却无动于衷，它甚至不会休息，有时令他的主人都感到：这根本不是个生物嘛！而是机器。机器现在看着S，S也看着机器。

于是，S有点想死了。其实死亡很容易，S想，只要刚刚不逃出来，我现在也会躺在地上了。

正当他忧郁的想着这些问题时，落叶和黄花发出疲倦的沙沙声。一个士兵从S身后出现。S不去看他，闭上眼假寐。士兵先是一愣，随即

恢复常态，啊！原来你逃到在这儿来了？话中尽是嘲讽。S缓缓抬起眼，看着那个衣衫褴褛的兵，冷冷地说：战场上怎么样？你知道吗？

不知道。你还有水吗？

于是S递给士兵一瓶水，士兵拼命的喝。S说：不用着急，反正也是……快死的人了。

S觉得此刻的天有点凄凉，也是刚下过雨的缘故，地面柔软的让人昏昏欲睡。S又想：我可能又要死了，刚才在战场上我好像受了很重的伤吧？——有人来了！

那个士兵望着S，还在回想刚才S说的话，与此同时，一团铅弹已经贯穿那士兵脆弱的头骨，左入而右出，带着脑髓的铅弹叫号着镶在一棵绿色的大树上，树不由自主的战栗。

S已然出击，奔到一个敌人面前。S透过长长的灰色头发之间的缝隙瞄准目标，用尽全力刺她，他以为此击必中的。

然而可惜，差了零点一五毫米。

同样的铅弹开始在S的体内穿行，他的身体后仰，缓缓倒下，盔甲和盔甲碰撞在一起发出响声。S最后看见一个女人惊魂未定的美丽的脸，和她身后的一群矮人。有人叫道：杀了一个英雄呢！于是有更多人喧哗。

马儿在吃草，看都没看它主人一眼，马儿已经习以为常了。

S觉得，自己简直就是去找死。但是他不知道自己想死的欲望竟然是这么强。

（我想死亡是我的归宿，战场是我的坟墓，命运是我的神，复生是我痛苦的延续。）

圣骑士S复生在C城。

圣骑士S从国王祭坛里走出来，大法师和山丘之王极其热烈的欢迎了他，一个骑士举着一个木牌，上书：热烈欢迎英雄[illegible]回到[illegible]前线，为[illegible]不懈努力。

圣骑士S向他们打招呼：Hello，再见面我好好高兴哦！大法师和山丘之王一起说：欢迎人[illegible]生回来。他们说完，S就痛苦的摇头。大法师语重心长的说：没关系，以后……[illegible]，我们一定会报仇的。

假如半兽人、暗夜精灵、燃烧军团都死光光了，那剩下的人类会怎么样？这个问题S原先没想过，现在S依然没想过，不过答案已经揭晓了。大法师说："假如敌人再偷袭我们的可口可乐加工基地，我们的骑兵就玩不转了。"他就领着手下人去了。后来山丘之王也走了。

作为魔兽里唯一的骑着白马的圣骑士，S被留在C城，偶尔出城打打怪收收保护费，现在连怪也难找了，听说他们都去了东面的地精实验室，被劳动改造了。

S每天看着农民忙来忙去，他们只要站在金矿边，消失了，又出现了，手里就捧着虚无缥缈的金子。S觉得自己也变成虚无缥缈了。

山丘之王的军队回来过一回，山丘之王说：俺的娘呀，那帮土匪已经开上蒸汽坦克了，俺们还用小米加步枪呢，俺的娘啊！他们补充了一些并不必要的给养以后，就匆匆忙忙的走了。大法师就没回来过，有一次S从国王祭坛前走过时，看见大法师从里面踱着方步出来，他说：忙呀！还有十几亿的工程等着我读呢！大法师还说在西北又发现了一个新矿。

S高兴的对大法师说：Hi，又见面了。然后他们各做各事，谁都懒得搭理谁。

大法师在全城最繁华的市场上对路过的农民说：我们伟大的共和国，现在正面临前所未有的大危机！恐怖分子已经包围了我们的祖国，我们一定要团结一心共同努力齐心合力同舟共济勇往直前有机会抓住机会没机会创造机会也要跟他们拼了。他们资本主义的沙文主义的法西斯主义的独裁主义的那个什么主义的注定要失败的。真主安拉保佑我们，观音菩萨罩住我们。只要参军，赠你体彩一张，百分百中奖哦！可惜应者寥寥。

虽然S也这样干过，但现在S很难过。这是一种欺骗，S并不是为了这种欺骗而难过，他是为这种欺骗没有结果而难过。后来大法师带人走了。S看着那个既骄横又智慧的背影远去了。

过了几天，S也要走了，他带着几个新兵去大法师所说的那个新矿驻扎。S领着他们直向西北去，走到中途时突然在森林里迷了路，S[illegible]，足足[illegible]了一个多星期，[illegible]已被敌人占据的金矿，S又[illegible]人攻了几个星期，才算夺下来。

但S不明白，自己为什么会迷路？

S在梦中又走错了路，在昔日那片繁茂的森林了，S看到一个格外醒目的身影，她也看见了他，她问：我一直在等你，你知道么？你来晚了！知道，S看着她的脸，一张清纯美丽的脸，她穿着粉色薄纱制成的羽衣，S可以看见她完美的身材，于是S开始迷醉：对不起我来晚了，因为堵车了！她又说：从第一次见到你，我就爱上你了，你知道吗？S说：废话，你不说，我怎么知道？她不生气，笑着问：那你来这干什么？这可不是你的使命呀？S对自己说：连我自己也不知道。

于是梦醒了。

（骑士S从我身边走过时，我静静的看着一切该发生的发生，轻蔑的向他投去一眼鄙夷。我为我的国家效力到生命的终止，我连死时都尽力保持温暖的笑容，好让我们的后继者拥有足够乐观的勇气，也能快乐的献身。我同其他只能活一次的士兵一样鄙视逃兵。

S就是其中之一。当S穿戴得英明神武时，我从他灰白色的头发之间看清了他怯弱的灵魂。）

S领着手下向某不知名的谷地进军了，有情报说，敌人将从那里经过，偷袭S所守卫的金矿，S别无选择，只好在谷地伏击敌兵。S不自然的笑着，以掩饰躲藏在可以遮蔽一切的灰白头发后面的胆怯。他更是神经质的不停用手揪座下白马的鬃毛。S的白马披上铁甲时，面无表情。

大法师在出发前对S说：老弟啊，打得过就打，打不过就跑，那些敌人都跟机器似的，行军百里，打起仗来都跟不要命似的，都不是人生的！然后大法师和山丘之王同时开始骂骂咧咧。

S蹲在草丛里，扒开眼前的草看着通向某个城市的路。S很安静。S的马吃着草，也很安静。

敌人来时，旁边的士兵一拥而上，S也跟着冲了出去。S一面向前跑，一面想：他们怎么比我还积极呀？

敌人溃退了，留下众多尸体，其中多数是S的手下。S就想：他们这是找死。

S自己的手受伤了，血从铁甲被刀尖穿透的洞里淌出来，沿着光滑冷漠的铁皮向下坠，落在马背上，马儿低声的哀鸣，S没听见。S也没想到要包扎伤口。

快到基地时，S远远的听见大法师喊：敌人攻来了，大家快闪呀！立刻，S听见山丘之王嚷：他奶奶个熊，是S回来了，你个二五眼。

S走进基地时，听见大法师高兴的说：S老弟，恭喜你，看看，怎么一点伤也没有呢？大法师带着点不可思议的口气说这句话。于是S低头去看自己的身子，没有血迹，没有伤口，甚至盔甲上连一丁点血的踪迹也没有。

于是S万分伤心。

大法师第七次复活时，S看着他从召唤神庙里出来，一脸疲惫垂头丧气精神萎靡。

法师说：KAO，我本来是打退了他们的，谁知我追他们时，倒遭了埋伏。S说：唉，兵法没学好吧。毛主席的教导你应当牢记心间，要打持久战，要战略防御，要结合我们现在的国情。法师反驳说：可主席也说要狂追穷寇，不要学西楚霸王呀？山丘之王说：穷，俺们才穷咧，你知道为了把你复活，那几个小工加了几天夜班吗？我们还要付给他们加班费哩。

S不作声了。

战争进入僵持阶段，敌人暂时放缓了进攻的脚步。于是世界仿佛又变得和平起来，S有时也出C城逛逛。S觉得神清气爽。

这次小规模战斗的失败，责任全在S。S起初是一马当先冲在最前的，他挥动锤子时精神之矍铄是以往提着灯笼也难找的。S用铁锤砸扁了一个小兵，那小兵就叫起来：妈呀，我咋成肉泥了呢？血喷了S一脸，都粘在头发上，S眼前变得模糊起来。

但S不怕，S想：我不怕。

S继续持续他的神勇表现，铁锤连续砸向敌人的身体。S觉得很累。S想哭了。又有一个小兵死了，他在死前喊：老大，为什么杀我，你给我说清楚，我没欠你钱不是？不知怎么，听完这话以后，S积聚的勇气就像潮水一样退去了。S想：我是太善良了。

于是S拨马便走，边逃S边喊：诸位，留得青山在，不怕没柴烧。我们要积蓄革命的火种。罗马也不是一天建成的。I先走YOU们断后。不完成任务，就别回来见我。S一溜烟就没影了。

S跑了好久，确定后面的确没有追兵了。S又看自己身边，也没有自己人了。

S跑着跑着，就跑得累了，于是他跳下马牵着走，再后来连马也懒得牵了，就撒开缰绳，让马跟着，马不情愿，一路上哼哼唧唧的，S很烦，也很失落，就急了，撩起自己的蹄子踢在马脖子上，马也急了，说：不是说好不准打脸的吗？然后就自己跑了。

剩下S一个。S走着走着，忽然看见前面有一个穿粉红色衣服的女人。S心说：今天赶上我有艳遇，想拦也拦不住。但S又发现，那是敌人。S犹豫了足足有零点三三秒钟才决定，杀了她，好歹也是小功一件。S抽出大锤，慢慢靠上去，S举起锤的时候干嚎了一声以壮声势。

那女人就回了头。S从头发的缝隙中看见，是那个梦中人。

女人下意识拍出腰间的匕首，插进了S第三根和第四根肋骨中间。S一边惊讶于自己的失手，一边在倒地时摆了个上镜的Pose。忽然一滴雨水打在S的头上，S觉得自己醒了，但事实上他一直都醒着。

S最后看见女人惊恐得花容失色的脸，于是想到：我嚓，PLMM耶。

MM摇摇晃晃的闪了，边跑边哭，S想，你哭什么，死的又不是你，我都死了七八回了，哪回哭过。

然后S便哭了起来。大概是因为又丧命在同一个MM之手。

（我最近变得有些歇斯底里，怀疑自己是否得了臆症。我意识到自己应当是正常的，于是我就愈发歇斯底里了。我无谓的活在这个虚构的世界里，所有人都与我为敌，而我又无法逃脱，无法冲破这世界的边框。现在，连死对于我也变得毫无意义了。

我的生命注定还要持续很久很久，但我一直弄不懂，什么是战争？为什么有人死去？什么复活？什么爱情？）

S复活后，问大法师：为什么我们总也死不了？因为我们是英雄，万众瞩目人人景仰高高在上英明神武的英雄，我们是国家的栋梁人民的希望女士的偶像，我们是强力的杀人机器没人能与我们匹敌，我们……我们是……嗯，我说完了。但为什么其他人就会死，我们只能眼睁睁看着他们死，或者，是我们杀死了他们？我也想冲锋陷阵，我也想一马当先，我也想无畏的死去，好让我身后的士兵能少死几个，反正我是能复活的。但总是有种力量阻止我去牺牲，好像一只无形的手把我拉出了战场。因为我们是精神领袖，只要我们不死，士兵们就有希望。再有，我们——英雄等于500个金子呢？别拿自己不当碗饭。可我不喜欢一次一次的死去又一次一次的活过来，我觉得烦！S歇斯底里的爆发了。我也觉得烦呀！不然谁玩魔兽呀？我不喜欢你这样的人，别以为天下只有你最可怜，天下可怜的人还多着呢！你只是个逃兵而已！没用的圣骑士。你说什么？S揪住大法师的衣领。大法师从兜里掏出一把牙签，都塞进嘴里，装成小马哥的样子，含糊的说：我……我最恨别人揪我衣领了。

于是两个人打起来，一时间天昏地暗战斧横行炭疽乱窜。山丘之王站在旁边说：俺重申一下俺们的立场啊！俺呼吁两国立即停战，重新回到政治解决问题的正确道路上来，同时也呼吁国际社会关注打架斗殴的社会现象，找到其本质……哎！看呀！左勾拳，右勾拳，又一个直拳，组合拳，大法师被击倒了，1，2，3……对，大法师又站起来了，打他，黑脑袋打，哎呀，你可真笨。我宣布：大法师一赔十，骑士一赔三呀，要买的



赶快，过一会儿他们就打完了呀！

S忍无可忍，对自己身下的大法师说：咱别打了，一起打他吧！于是两个人站起来，山丘之王被拽到场地中间。

哎，我不搞单边政策了还不行吗，我不当世界警察了还不行吗，别打我，哎呦，导演，我要求加薪，我要替身。哎呦……

打架一事使S忽然明白，战争会使人烦躁，流血牺牲会使人发疯。假如再在C城待下去，恐怕不被敌人杀死，也要被烦躁到发疯的自己人干掉的。

于是S准备出逃了。S将一切与战争有关的东西都放弃了，他把头发剃短像是变了一个人，好不被守城门的士兵发现，S骑着那只永远死不了的马，逃出了C城。S并不知道自己要去何方，不知道自己的归宿在哪儿，S只好跟着感觉走。

S想到要去寻找PLMM，S想：MM的出生就是为了让人追的。于是就在某年某月某天，S终于如愿以尝的看见了PLMM，S立刻对着青天说：我的作者先生呀，你真是菩萨转世呀，太有同情心了！

MM坐在河边发呆时，听见口哨声，回头看见了S，她已经不认识S了。干嘛？想追我呀，你是第几号呀？没号！那你先去登个记吧！MM回过头，不再理他了。

S下了马，温柔的走到MM旁边，准备坐在MM身旁的石头上。MM冷冷的说：对不起。S马上对MM抛了一个媚眼，MM接着说：对不起，这块石头是不稳的。

过了一会儿，S从河水里探出头说：不公平呀，要救美的应该是我。然后就往下游漂去了。

S坐在松软的床上，用力的向下压了几下。事实上他还没分清梦与现实的差距。此时MM进了屋，她闭着眼睛对S说：快把衣服都穿上！快点穿！



于是S接过MM递来的风衣，套在自己湿衣服的外面。MM睁开眼，妩媚的盯着S的脸，S的脸红了，恬不知耻的说：姑娘不要这样看着小生，小生——会不好意思的啦！那是因为我想让你知道——你把我的床单弄湿了！你还不快从我的床上滚下来。

S出溜到地上，觉得自己是弱智。

后来，S就在MM家住了下来。

S在第二天天色已晚时问MM：我该怎么称呼你呢？——随便。哦，多么好听的名字呀！——随便。冒昧的问一句，以后我可不可以亲切的称呼你为——我亲爱的——小便呢？

随便作呕吐状，狂奔向洗手间。

S说："茅房就茅房呗，还洗手间，装什么小资呀！"

S发现，这个世界上似乎只有随便一个女人，幸好随便是PLMM，不然S们就该倒霉了。另外，S还发现，除了自己以外，没有一个人来找过随便。随便说：当然了，在这里战争最重要，生产其次，爱情——可有可无，或者根本没有。S指着挂在墙上的国旗说：你是个女巫？那你呢，你不是战士吗？随便天真的看着S说。

也许是吧。

S觉得随便其实很孤独，并不像她自己表现出来的坚强。随便有时说："我是新时代的女性，所以我也热爱战争，我爱坚强人们玩的游戏。但S以为随便一定哭过，因为某一天的早晨随便的眼圈红红的，当然这也有可能是由于S还没睡醒时挂在眼角的眼屎作祟。

S曾有过要抱抱随便的邪念，但终究未能如愿。S有时想，自己在死前究竟能不能抱抱随便呢，但结果是S不敢想的。随便在S面前尽量表现坚强，战争对她来说是种毒品，缺了它就缺少活着的勇气，拥有它就戒不掉，最后深陷在孤独里。S更是清楚的知道，他在随便这里待不了多久了，其实S也是个战争高品的受害者，越是高尚战场，S越是充分的知道，自己的存在是多令人不满的悲哀。

半个月后，在头发还没有恢复到以前的样子前（因为S不想让MM认出他就是那个被她杀过两次的英雄），S回到了C城。

S回来得到的第一个消息就是山丘之王阵亡了，这本不算什么，可问题在于，他们再也没有能力挖到500个金子了。S清楚的知道了死亡的意味。

S立刻上了战场，目标就是敌人的金矿。临行前，大法师小声对S说：这次我们可能真要死了，你高兴吗？如果是以前，S是会高兴的，但现在，S只想着随便。S忧郁的点点头。大法师又说：以前的事，你不会记恨我吧？S坚决的摇头。

战场上的一切都是残酷的。S大开杀戒，敌人退去时，S紧随其后开始追杀。

突然S看见随便就站在敌人的队伍中，她穿的粉红色的衣服格外显眼。S策马过去，在马上冲她喊：是我——是我……还没喊完，随便茫然的抬起手，一片华丽的光环以后，S觉得轻飘飘的，一群骑兵开始围住S，而S却毫无感觉，诸多人马，从他的身体上踏过去。

在黑暗中，S不知道自己的马在哪？她在哪？S很安静很安静的睡了。

S听到有人喊：打死了，打死了一个英雄！

关于这一切，S没想到。

但S依然活了过来。大法师率众攻下了金矿，复活了S，但在山丘之王复活前，金矿又失守了。S从国王祭坛里走出来，说的第一句话就是：为什么是我？不是山丘之王？大法师皱着眉头说：或许有人觉得你更有用些。

S快哭了，他冲着自己的影子喊：为什么是我？为什么是我？因为我长得帅吗？就算我真的帅，你们也可以让我死嘛，像现在这样宠我，我会骄傲的。因为我有用吗？我只是个遗兵。不，是有人要看我的笑话，有人想让我永远痛苦下去。假如她要杀死我，我……

大法师打断他说：有病！

S剪短头发回到随便的住处，随便跑出来迎接他，她说：我以为你不会再来了呢？S听完以后很高兴。但随便说的第二句话就是：知道吗，前几天我杀死了一个英雄呢！

于是S的心好像摔碎了。

但S依旧温柔的说：我也以为我来不了了，前几天我险些死掉。但是你，让我活过来了。随便变得焦虑不安。S又说：那个杀我的人，就是——我最爱的人。随便[illegible]的问：怎么，最爱的人……是——我……我不知道你又[illegible]活着！

S摇摇头。

（死亡一次会令我痛苦，一遍又一遍的被谋杀，被自己喜欢的人谋杀，被敌人谋杀，被自己谋杀，却又一遍又一遍的得以复活时，我的生命就变成一场雨，我从天上向下飞，希望看下落时发现我生命的意义，渴望在我临死时握着爱人的手，然而当爱人杀死我以后，我的生命才真正充满意义。）

战局的恶化是必然的，S得知大法师被敌人的重兵包围的消息后，就领着仅有的几个士兵出发了。

当S看见躺在地上的大法师时，敌人还没撤退。于是敌人叫嚣着：哦——圣骑士S赶来救援喽，他以为他能阻止我们吗？哦——敌人没有攻击S，这是最大的侮辱，他们已经将S当成一个可有可无的废物了。

大法师快死时，躺在地上哼哼：疼啊，疼呦，伤在我身，我愿痛在你心啊！我……我还没买保险呢。

S走近他，对他说我会替你报仇血恨的。这个谎言真蹩脚，连S自己都百分百的不信。

大法师白了S一眼，说：报仇？恐怕连你自己的命也要搭进来。不过，我倒真是知道一个报仇的方法，来，来，附耳过来。大法师在S耳边嘀嘀咕咕半天。说完以后，大法师奸笑起来，听明白没有呀？哼，我想出来的奸计，没有一次不成功的。好了，这个烂摊子就交给你了。哦，我死了，终于可以回家过年喽。

而后他就真的死了。

S此刻才发觉，大法师的一生就像儿戏一样，现在他的儿戏完结了，假象消去了，不能再复活，S才觉得死亡是多么可怕。战争已经快结束了。

很快，兵临城下，在被包围的前一天晚上，S溜出城去找随便。

随便看见S骑着马慢慢的走来，夕阳落得很低了。随便或是欢喜或是忧伤的拉着S的手进了屋。S问随便：怎么这间屋子布置得像新房一样？随便突然莫名其妙的哭起来，她哽咽着说：对，这儿就是我的新房。随即开始对S动手动脚，S很不解，随便突然吻住S的嘴唇，S就拼命想推开她，但随便不肯。

随便松开嘴问："今天晚上，就不要走了，好不好？"

（以下少儿不宜，作者再次提醒18岁以下未成年人，一定务必不许——吸烟，好，公益广告到此结束，继续）

后半夜时，S躺在床上问随便：你今天怎么了？我爱你，可是过了今晚，我们也许就该永别了！我们就是敌人了。S看不见随便的脸，只好猜测随便现在是哭着的。这么说，你知道我是谁了？废话，当然知道了。随便隔了一会儿又说：在我空虚、寂寞的时候，我一天天活着，又一天天不知道自己为什么而活，我知道这只是个游戏，在战争的游戏中，本来就不该有爱情的。我不知道是我在游戏，还是别人在游戏我。S说：当我们都死了，操纵我的人才会开心的（作者奸笑道：你说对了）。我不愿失去你，我知道你是个英雄，你不会轻易死去的，可我只是个普普通通的女人，我只能活一次。我是爱你的，可我却杀死你一千次一万次，对不起。

S温柔的看着她，不介意她的失误。

S轻柔的爱抚随便的头发时，一把匕首刺中S的心脏。血涌出来，染红了鲜红的床单，染红了赤红的天空，染红了随便红润的脸。

S绝望的看着随便，看着周遭的一切，他轻轻的说：原来，原来……你是阶级敌人，来刺杀革命将领，不过……不过我不介意，只是想求求你，请你明天也要这样杀了我。

S闭上眼。

随便看着S的尸体说：我宁愿你死在我的怀里，也不愿等到明天，你死在千军万马中。他们杀死你以后，一定会弃尸荒野的，我……只是不忍心……我——请你原谅我。

随便哭着哭着，累了。窗外打雷了，夜里下雨了。

翌日，潮水般的军队涌到C城城墙下。天阴得很，没有半分光彩，阳光透不进来，空气也停滞了，好像某个夏天在空调坏掉的房间里一样，有时雷会响，在静寂中爆发，想吓人一跳，但没人吃它这一套。

城门开时，S一个人走出来，没人关城门，因为现在整个国家就剩下他一个了，只要他死了，就天下太平万事升腾举国欢庆完美无缺了。但是S会不高兴的，另外还有随便也会伤心的。但是战争总算快结束了。

S之所以再次复活，只是要像英雄一样，壮烈悲凉的死去，好让那个掌控命运的玩家静静欣赏完自己导演的这场悲剧。

S冲着他的敌人说：你们可以杀死我了，但我死后，你们的生命也该结束了，现在掌控命运的人——是我。你们难道不知道，游戏的规则永远是，敌人死后，任何人的生命也就失去意义、了然无味了。

雨在此时开始下，愈下愈大。S不明白为什么会下雨呢，大概是导演请的消防队人工降雨吧！S只好任它沥沥啦啦得下个不停，落在灰白的头发上的雨滴又像曾经发生过的那样，顺着银色的弧面向下滑，对面每个人的脸上，都像挂了泪水。

S看见随便在人群中。S的眼前，像过电影一样，想起很多，S拼命摇头，想干干净净轻轻松松的死。但只有一个人是忘不了的。

大法师临死前告诉给S的最行之有效的复仇方法，现在他要实施了。他抬起手，闭眼，开始念咒。

像曾经历过的一样，一团美丽的华光之后，铅弹飞过来，S闻见新鲜的气息，铅弹穿过了雨滴。

S很高兴，因为自己再一次被这华光包围。这是他们昨天晚上约定好的。

S死之前，说了两句话，第一句是——我爱你！第二句是——前进！

S的以往都莫名其妙的坚强的马儿突然哀号一声，摔倒在地上，眼里都是泪，也死了。在马临死之前，用后腿狠狠的踢了S一脚。马儿最后叫道：哈哈，我报仇了！

雨无声无息的大起来，世界上只剩下茫茫然站在雨中的一群人。现在敌人全都死了，那以后又该做什么？没有人知道，他们彼此看着彼此的脸——挂满雨水的脸。

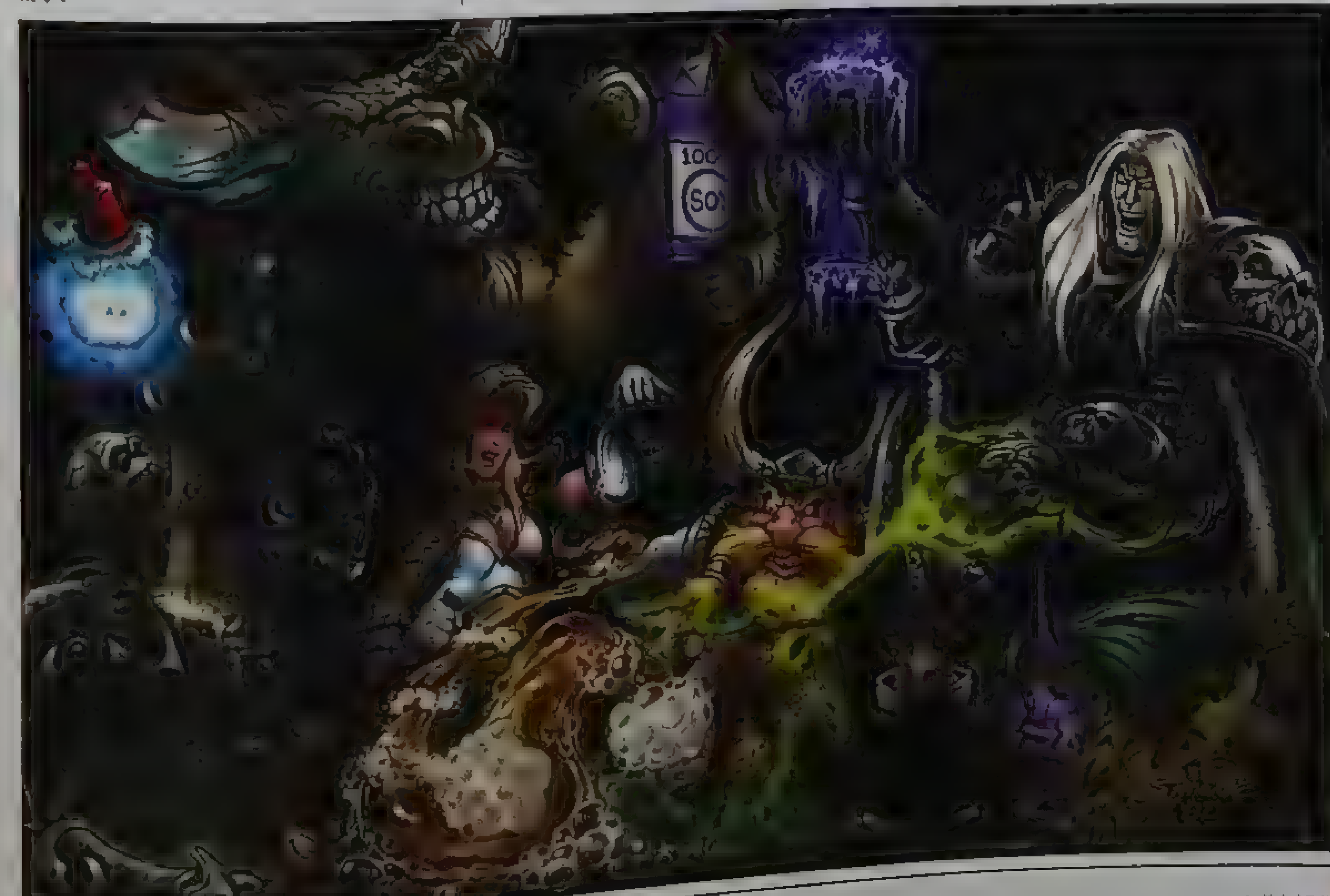
他们是如此失神，以至于有个女人倒在人群中，他们都不知道。

忽然间，天地间一片漆黑。于是那些茫然站立着的人们都消失了，他们都死了么。大法师对S讲过：我们死了以后，他们——呵呵——也都得死了。

因为游戏结束了，GAMEOVER了。

只有雨还在下着，落在我家的窗户玻璃上。本来我还可以等待下一次游戏下一次重生的，但现在，一切都变得不可能了。

因为停电了。■



网游月记



文/逆蝶

好像就是一眨眼的功夫，同学们日夜期盼的暑期，已经悄然过去。本以为今年的暑假会像去年，线下活动蜂拥而上，结果却是冷冷清清，找不出几家在搞活动，倒是在上海的动漫展中看到了《天堂》、RO等游戏的身影，然后是网易《大话西游》周年庆8月16日在上海办了一天纪念活动，其他的网游，就只见线上活动不见线下动静，不知道是不是因为这个夏天太闷热的缘故。也或许是现在的厂商都精明起来了，面对日趋成熟的网游市场，单靠几次线下活动很难达到预期效果，倒不如在线上拉拢人气。与其花银子租场地做展台，倒不如把钱用在刀刃上，拿来做线上活动的奖品，让玩家真正的乐上一把。

当然也有例外，比如新浪。8月中旬，《天堂》的最终版本《亚丁王国》正式推出，为了配合宣传新浪适时地在假期推出了“2003天堂嘉年华”全国巡回行动。该活动定在上海、北京、广州、长沙、重庆等地举办，并将首站定在上海东方明珠塔展示大厅的“国际城市动漫展”中。活动现场的展台中开设了天堂新手上路区、天堂商品区及天堂活动区三大块，玩家能够用游戏内的天币换取活动专用的“天币”，凭此币可以参与现场的各项游戏活动，奖品则是《天堂》中的一些极品装备。当然，想要拿到奖品也并不是容易的事，看着玩家们蜂拥在活动专区前的样子，不由的勾起笔者上个月在上海嘉年华顶着下午38度的太阳，花着人把银子套娃娃的回忆……

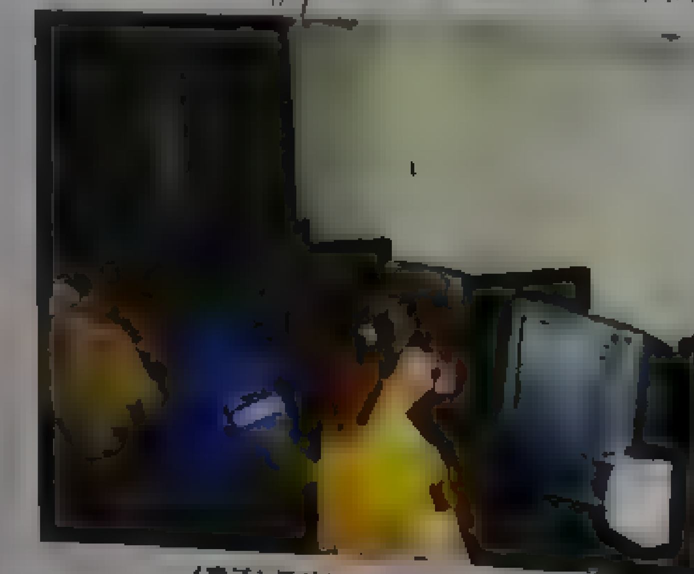
本月《童话》的暑期“收费游戏免费玩”活动，也在北京、上海、天津三地掀起高潮。在活动期间，玩家只要在指定网吧玩《童话》即可享受免费上机的优惠，另外凡是在活动期间参与游戏的玩家，也都有机会获得赛维创世提供的精美礼物，每天有三份奖品抽出。而所有练到10级的玩家，都有100%机会得到强力宠，练到15级和25级的玩家，更有机会赢得PS2或者赛欧轿车！看来赛维创世的实力确实雄厚，光是这轿车就送啊送啊送不完——7月底《童话》产品发布会时就已经有玩家拿到赛欧大奖了，不知道还有多少超赛欧（还是模型）等着玩家来拿。[illegible]又是一辆POLO哦！想想[illegible]的，目的就是[illegible]，而现在有网游送车风刮得这么[illegible]可以考虑用玩游戏的[illegible]，这不是什么好想法，我也只是随便说说而已，呵呵。

“送车[illegible]让我们[illegible]风”吧。从[illegible]选活动开始到现在，这样的MM秀、评选啊比赛啊什么的活动就开始一浪高过一浪，进而成为网络媒体最喜欢搞的活动之一。而本次由新浪网主办的“万里巡游，千人出镜——中国首届游戏MM风采秀”，更是引发了无数玩家（特别是男玩家）的热情，因为本次“风采秀”是中国游戏历史上第一次以招揽女性网络游戏玩家为主题的活动，不但要求MM们发照片来报名筛选，更首次引入了视频手段，动用人力物力走访包括北京、太原、西安、重庆、成都、昆明、广州、长沙、武汉、杭州、[illegible]、南京、济南等13座城市，实地拍摄MM的真实形象，将她们最生动的画面，给广大的玩家，实在是即将令又激动人心的事哦！这次活动覆盖了《魔力宝贝》、《传奇3》、《千年》、《骠风传奇》、《龙族》、《天堂》、《金庸群侠传ONLINE》、《奇迹》、《石器时代》等9款网络游戏，规模可谓庞大，当然取得的影响和效果么，还是很强烈的，毕竟能看到这么多的漂亮MM出镜，而且或许还有你熟悉的朋友在其中。大家自然会对游戏有更多的期待了……（呵呵，不知道看过视频之后，是不是所有人都满意了呢？应该不会有什么失望和遗憾吧？）

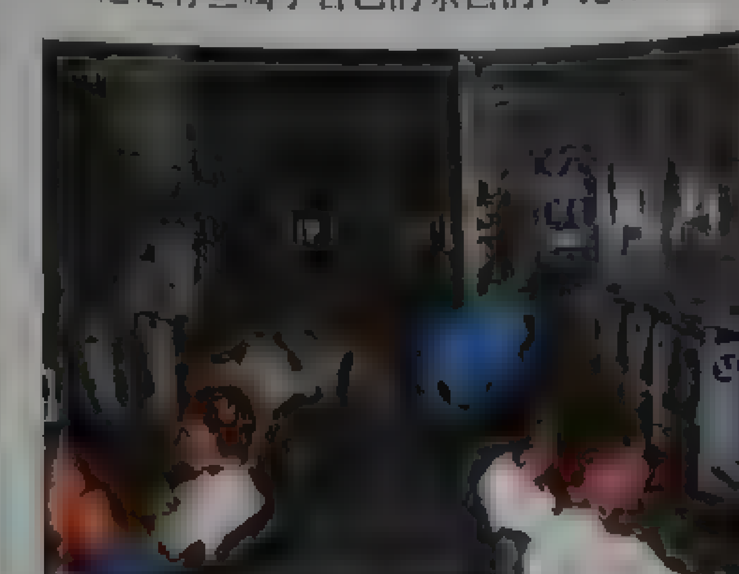
看完了几乎被新浪游戏一家包办的线下活动，我们再来关注一下即将测试的新游戏。

久游网酝酿了很久的《猎人MM》，即将在9月初展开内测。这款游戏英文名《Mix Master》，由韩国XaMedia公司开发已有一年的时间，不过当时还是名为《精灵王》的待嫁产品，而今终于被久游看上娶回家来。这款游戏以发展和养成宠物为主，画面风格走卡通可爱的大型RPG网游路线，最大特点之一是屏弃了陈旧的回合制而采用全新的即时战斗模式。相对于其他网络游戏来说，在《猎人MM》中玩家不但可以拿养怪物作为自己的宠物，还可以带领宠物与自己并肩战斗，而这些宠物的设定也极尽亲切有趣之能事，[illegible]生动有趣，讨人喜欢。最特别的是这些宠物可以交配，从而进化成更加强大的怪物，玩家[illegible]宠物交配系统，将自己所养的宠物[illegible]进化成与众不同的宠物，相信看过这几方面[illegible]之后，有不少人会和笔者一样在等待着这款游戏吧，好在9月也不远了，呵呵。

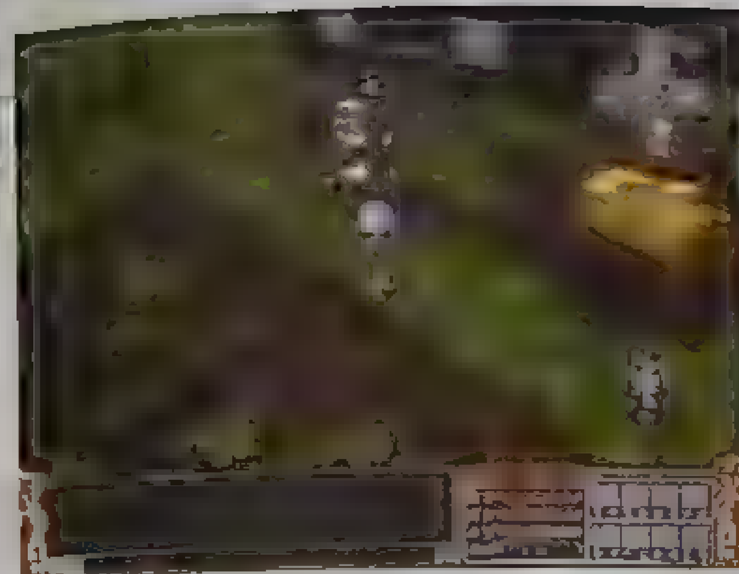
[illegible]一款Q版游戏名为《幻境奇缘》（Aglaia Online），而笔者在看过游戏介绍之后就很怀疑，这游戏与《仙境传说》（RO）是否存在着千丝万缕的联系，因为游戏中的角色形象及职业属性系统的设计实在太象RO了，简直就是照搬！当然，这款出自台湾公司之手的网游，对成功网游进行借鉴也是有可能的，对此代理公司极力推崇游戏的3D场景，也许这是唯一与RO画面不一样的地方了。不过经过试玩，笔者发现AO还是有些属于自己的东西的，比如采集和制造系统，在游戏中占有相当大的比重，有各式各样的生产技能与采集技能，可以让玩家自己创造道具及装备，而炼金术系统则有着超复杂的魔法合成公式，玩家可以自由调配魔法属性，创造出自己专属特色的魔法道具。在这个夏天，厌倦了挂机横行的《仙境》玩家们，不妨试一试《幻境奇缘》，相信会有另一番体验的。



《童话》活动网吧现场，有MM哦！



又一家《童话》活动网吧，同样火爆





三国乱世永远是国内玩家最喜爱的游戏背景之一，而三国题材的网游也已出现了好几款。从《网络三国》、《三国演义Online》到《三国策online》，基本上能派上用场的内容背景已经被游戏厂商们挖掘干净。这不，在FC时代大红大紫的正统三国RPG《吞食天地》也即将搬上网游的舞台。该游戏的引擎和《魔力》基本相同，都是256色的Q版人物及回合制的战斗系统，但又在其基础上做了不少人性化的改变。《吞食天地Online》采用了纸娃娃系统，玩家可以任意改变游戏中人物的衣着造型，打造属于自己的个性角色。游戏的背景设定也相当有意思，玩家扮演的是一名现代高中生，却被他人挑选为结束三国乱世的英雄候选人，于是开始了一连串的冒险旅程，嗯？这这这，[illegible]传》嘛……[illegible]，玩家在游戏中将真实的参与三国时期的历史事件，也能够得到三国名将的加盟。用句[illegible]的话来[illegible]：“历史将如何上演，全凭你的[illegible]”，[illegible]这被选为结束乱世的候选人[illegible]……太多了些，名将们的父母也许会后悔[illegible]……

与快被人用烂的三国题材相比，娱乐时代代理近日推出了一款改编自两千多年前《山海经》与《搜神记》的中国神话题材全3D网络游戏《搜神记之史前奇迹》，不知道是否可以给国内的网游制作组一些启发。[illegible]游戏将在[illegible]月底展开内测，其中人物均以上古神卷《山海经》中记载的[illegible]为原型，营造了一个充满中国古典风格的“搜神”世界。作为中国最古老的玄幻文学，《山海经》和《搜神记》拥有着独特的魅力，吸引着一切对中国古老神秘的文明感兴趣的人们，然而游戏中却很少有此题材出现，所以，娱乐时代公司决定创作一款以此为背景的3D网络游戏，挑战西方侵入的AD&D文化同时，也更希望得到中国玩家的喜爱和支持。目前，游戏只公布了一些设计原稿，具体的游戏内容，还要等内测开放后才会知晓。一有新消息，笔者会立即向大家通报。

看过新品游戏，再来了解一下最近圈内的流行话题……本期话题依然与外挂有关，而且还是相当新鲜的故事哦！

就在全国反外挂的呼声一浪高过一浪时，长沙《魔力》玩家吴伟却一纸诉讼将北京网星及网星湖南经销商告上法庭。事件还是缘自前段时间网星公司的“绿色网游新世界”行动，吴伟也在那5万个因使用外挂而被停权的玩家名单之列。照理说厂商封号，玩家维权，对破坏游戏平衡（或者说侵害游戏知识产权）的外挂使用者及制作者予以严厉打击，甚至付诸法律手段，这应该都是理所当然的维护游戏环境的好事，但是谁也没有料到，在这次大规模的封杀行动中，竟会出现不和谐音，对于网星而言，那张法院的传票接的有点沉重。

得到了国内各厂商及玩家的广泛支持的封杀外挂行动，却被一名使用外挂的玩家告上了法庭，事情多少有些讽刺，厂商到底有没有权利在收费之后停封玩家的游戏帐号，也成了大家不得不面对的问题。如果这次吴伟胜诉，那么之前厂商对于外挂所做的一切努力，岂不是竹篮打水一场空，以后中国的网游界也许会被外挂侵蚀尽矣。

事情的起因及经过其实也很有代表性，据了解，吴伟从去年10月开始玩《魔力》，现在已经有多个帐号达到了70余级。半年多里，他在长沙卓越电脑软件有限公司、长沙同和软件有限公司购买了大量的充值点卡用于游戏，并通过其他渠道购买了一种外挂程序进行游戏。今年6月3日，吴伟的游戏帐号被网星公司永久停权，这意味着他在游戏中倾注的大量心血和金钱化为乌有，而吴伟认为自己既然是花钱买游戏公司的游戏资格，游戏公司就无权单方面停自己的游戏资格。在他多次与网星公司交涉未果之后，就将网星公司告上了法院，同时还把卖给他点卡的《魔力宝贝》湖南总代理长沙卓越电脑软件有限公司、长沙同和软件有限公司拖了进去。据悉，目前法院已受理此案。

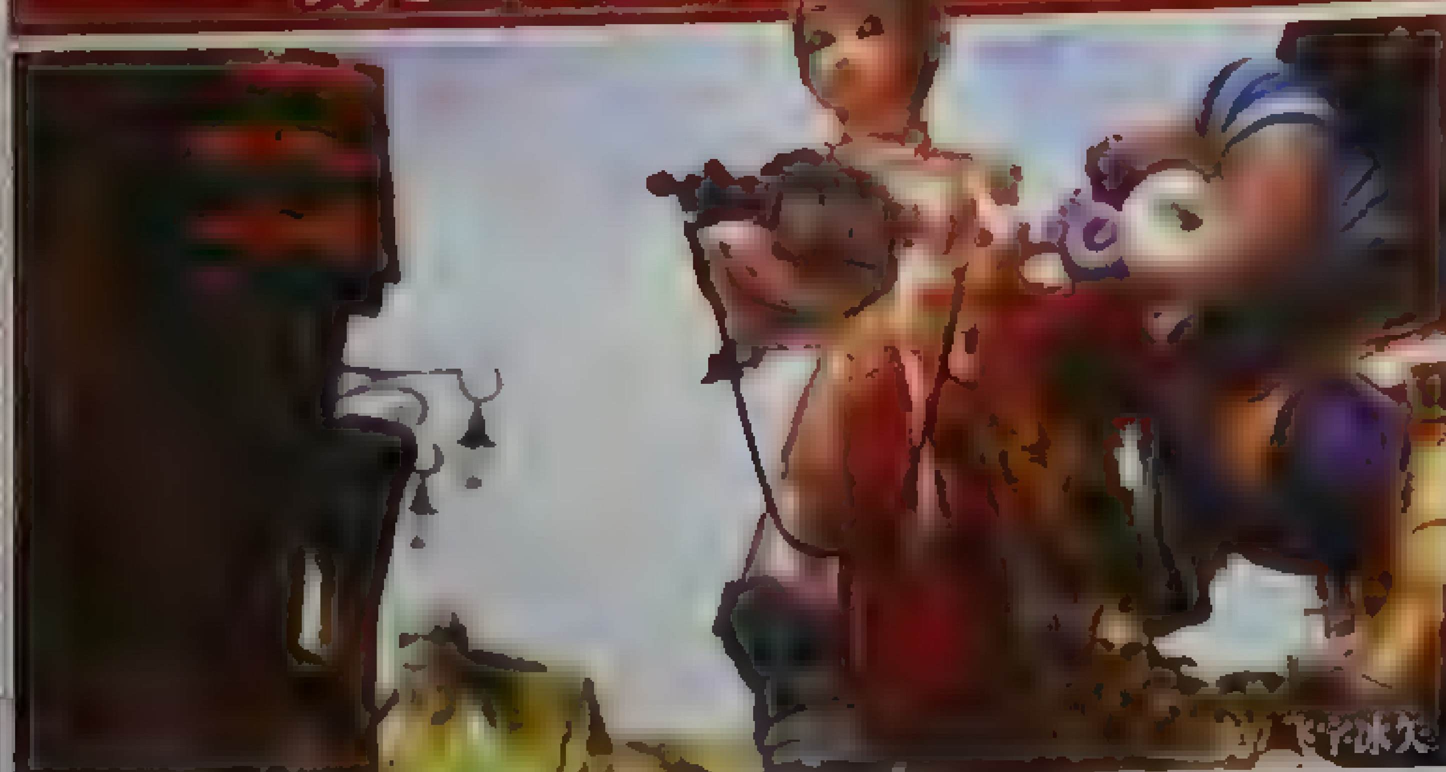
笔者认为，会造成这样局面的主要原因仍是目前现有的法律在对网络游戏这个新兴产业的保护和管理上没有明确的规章制度，导致出现了很大的漏洞，而对于这次被用户起诉，网星方面强调“玩家遵守游戏规则而在游戏中获得的经验、等级、技能、物品等等，都是玩家通过努力获得的劳动成果，非常希望国家能够有相关的法律条文来保护玩家的这些成果，避免盗号、拟骗等现象的发生，同时也可以督促游戏厂商更进一步地提高服务质量。但是，对于玩家通过非常手段得到的东西，例如利用外挂程序获得经验、钱币、等级等等，我们是不会承认它的合法性的，因为第一他们不是通过正当的‘渠道’得来的，而是利用外挂程序从服务器中‘抢’来的；第二，他们极大地影响了游戏的平衡性和风气，而且有的外挂干脆就是犯罪利器，内含木马程序盗号盗装备，强制PK、强制交易、交易欺骗等等，可以说拿着这些外挂就可以在游戏中为非作歹，他们的所得不能被称之为劳动成果。”也就是说，网星封杀外挂用户的做法，是完全出于对非外挂用户权益的保护态度，而这种做法是否真的侵害了吴伟所谓的“玩家利益”，我们还是等待法庭给我们一个公正的裁决吧。

如今科技进步了，人的惰性却在呈直线的增长，如何花最少的时间取得最大的成果是玩家们在游戏内外最热衷的话题。然而就像练功一样，稍有不慎便走火入魔，选择了外挂这一偏激的方式，笔者认为，这位长沙的玩家在维权的思路上产生了一些偏差，凡事都有一个规则，只有在该规则内的权益才能得到法律的保护。使用外挂，本身就已经违反了《魔力宝贝》的“游戏管理规章”，破坏了游戏的平衡，而且网星在用户注册时的会员服务条款中已明确说明：“当发现玩家具有以下行为时（包括：侵入、拦截、破坏、修改游戏程序以及宣扬、叫卖或使用各种非法外挂程序），经本公司游戏管理人员核实后将立即给予该玩家帐号永久停权处理，停权名单将在网站公布。”既然在登陆游戏之初，便已承诺了遵守这样的条款，为什么又会在遭到封杀之后，跳起来说自己受到了伤害呢？这类在规章外的权益之争，本身就是一个笑话。■

官方网站

天堂
http://www.lineage.com.cn
童话
http://www.goth.com.cn
猎人MM
http://www.mmonline.com.cn
Nova1492 A.R
http://www.nova1492.com.cn
搜神记
http://www.ssj.com.cn
幻境奇缘
http://www.aonline.com.cn

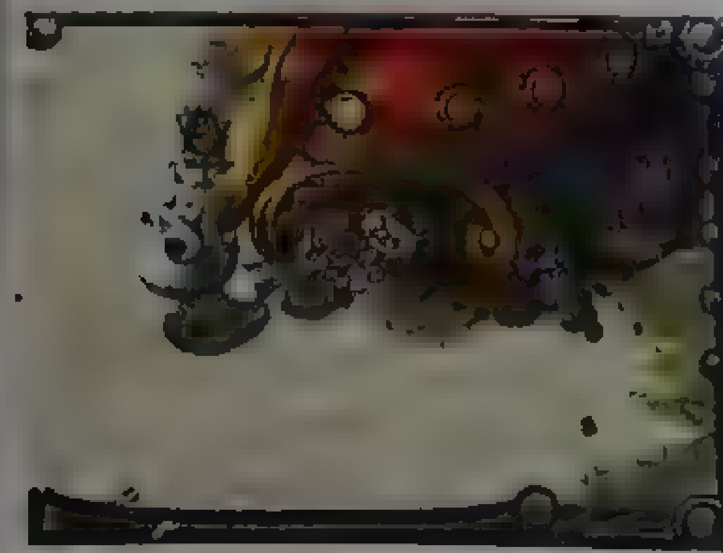
神之领域 Asgard



对于大陆的玩家来说，《神之领域》还是一个比较陌生的名字，不过如果你对台湾地区的游戏有所涉猎的话，那么你一定知道这款游戏在台湾地区的影响力。这次英文名为“Asgard”的网络游戏，恐怕是目前台湾地区打广告打的最凶猛的一个了。就说其去年12月请F4的言承旭作形象代言，并拍摄了主题MTV之后，今年2月又将魅力天后梁咏琪请到游戏之中，为其呐喊助威。除此之外，还有这几天在华人地区曾经深受少男们欢迎的蔡依林也在代言人之列。如此明星造势的游戏，在华人游戏圈中亦是数一数二的了。如今这款游戏即将进入大陆，看过几位明星的主题MTV的玩家，也许对此游戏或多或少都有些期待吧？

●一段光与暗，创造与灭亡的传说

《神之领域》描绘的是关于两位真神对抗的故事。在传说的“神之领域”里，光与暗两位神存在着天生的对立与冲突，而他们的忠实拥趸也是长期对立。传说在天与地分开之时，光与暗两位神就诞生了，而一切的对立也就从那时开始。最高之神授予了光与暗不同的能力，光创造了时间，暗创造了空间，当两者交汇时就产生了我们可见的时空，而它的结晶就是米索西亚大陆。在神的祝福下，人类最早的故乡，曼塔罗鲁尼亚建立了，而这里也出现了最早的人类文明——曼特文明。



传说中的曼特文明是以魔法为主体的文明，光与暗的力量让人类超越了肉体的极限，但是为了衡量人是否有资格拥有此力量，最高之神将善与恶的种子种在了人类社会中。可惜，人类最终没能逃出欲望的枷锁，堕入了恶之境。失望的最高之神收回了赐予人类的力量，并将人类的记忆加以封印。于是，最高之神在人类的记忆里消失了，取而代之的是最高之神创造的赛欧神和米利卡神。那些依然依稀记得神力的人，开始慢慢地寻找失去的记忆，并且制造出让人惊叹的道具和和器械，于是，新的人类文明，艾塔利亚鲁文明诞生了。

如今的米索西亚大陆，由亚斯克帝国统治。随着曼特文明的遗迹被逐渐地发掘，亚斯克王国开始执行所谓的人类觉醒计划，一大堆年轻人被挑选出来作为进军“神之领域”的后选人，而你，也将是其中的一员……

●难得一见的Q版韩国网游

虽然笔者对目前蜂拥而至的韩国游戏已经是反感到了极点，但是却不得不说《神之领域》是一款与过去韩国游戏风格大相径庭的作品，游戏的Q版风格足可以让你有耳目一新的感觉。如果你是单机游戏爱好者，那么你一定不会忘记在90年代末期在国内风靡的“大富翁”系列。不错，《神之领域》的场景和人物设计风格就与3D化的《大富翁》非常类似，游戏里的人物都以三头身的3D造型为主，所有人物、怪物、场景全部以极细致的电脑3D模型制作，虽然人物比例看上去并不是很大，不过对于一款网络游戏的Q版角色来说，就显得刚刚好了。

游戏的场景设计也可以说得上是一绝。整体场景一改过去很多韩国网络游戏[illegible]的线路，以明亮清新的风格取而代之，这样让游戏的整体看起来相当地简洁明快。

●网络游戏中的轻音乐

当你已经习惯了网络游戏中在一个昏暗的环境下没完没了地杀戮的生活，你是否想过换一个口味呢？虽然《神之领域》的背景与过去很多以不断地战斗和征战为主题的游戏很类似，不过游戏却在内容上进行了一次大翻新，你不会在这里找到多少完全以战斗为主的设计，游戏乐趣并非只有战斗哦！

在《神之领域》中，你将看到一个完全个性的世界。在目前游戏所开放的五大的职业中，每个职业都有属于自己的独特装扮。当然这是大多数游戏都有的，不足为奇，让人惊奇的是游戏在人物的表情及动作设计上是狠下了一番功夫。游戏里每个角色，包括NPC，都有属于自己的动作和表情，这些在3D的模式下可以看得更加真切。更有趣的是，即使是游戏里的怪物们都被赋予了个性化的元素，比如每一个怪物在出现的时候动作和表情会不一样，被杀的时候动作和表情又会发生变化……而不同的怪物们在这些细节的表现上亦是各有千秋，其中很多动作会让你觉得又好气又好笑，这样的设计让游戏的趣味性大大增加。

既然NPC的表现都如此丰富多彩，那玩家自建角色当然不会比他们差。所有





玩家角色依性别、职业、等级不同，都有其独特的服装道具，多达上百种的造型，加上高达上千种的物品道具，让玩家在游戏中拥有独一无二的样子。而人物表情的细腻程度更是让人惊叹，甚至连细小的眨眼、微笑等表情都看得很清楚，人物的十数种逗趣可爱的动作，让玩家彼此可以生动运用，从而取代冷冰的文字。

魔法、技能和装备可以说是玩家的最爱，《神之领域》中每个职业都有十数种以上的技能可以学习，而且每个技能的画面表现都有很大差别，魔法师职业的魔法更多达数十种。《神之领域》特别强调个别职业的团体配合，游戏中的不少任务设计都是需要玩家与玩家合作才能完成。同时，游戏还附加了独创的名声及师徒制度，让等级高的玩家除了练功打怪、解任务外，还可享受带领新手一同冒险的乐趣，也使新手们可以更好的领略游戏的魅力。



●各具特色的五大职业

《神之领域》的角色设计思路并不算新颖，属于极普通的那种，其乐趣主要还是在升级以及转职方面。

战士：游戏里最基本的职业，在原始属性设定上拥有极高的攻击力和坚强的防御，更可以搭配许多拥有强大破坏力的武器，并可使用大部分坚固的防具来发挥他战场先锋的本色。其攻击技能也是相当多，但是无法使用魔法。在游戏后期，战士是唯一可以转职成为骑士的职业。在战斗技巧上拥有破裂斩、新月斩等强力的攻击技能，防御上有闪躲和王者之风等等。战士在近战可说是王者，近距离恐怕没人敢和战士叫板。骑士在游戏中的名声地位也相当高，不但能使用魔法更是唯一可以有座骑的职业。

魔法师：和所有的网络游戏的设计一样，魔法师强调远距离的魔法攻击能力，能学习各系别的强大攻击性魔法，是《神之领域》中拥有最多魔法的最炫的职业。而魔法师也是吟游诗人的前身，这个职业精通破坏性魔法、古文书研究、还有宝石加工和魔法调配的能力，并且拥有华丽的高速咏唱技能，结合风、火、地、水、光、暗六系强力破坏性魔法，在游戏中后期将是其它职业难以比拟的！

圣职者：当战士在第一线挥动武器时，给予它最大后援帮助的就是圣职者了。一个厉害的圣职者，可以学习许多高等级的辅助、复活、治疗魔法。虽然能装备像魔法师或盗贼等高阶装备，但没有很高的战斗力与防御力，不过他却是玩家在组队时绝对不可以缺少的角色。适时给予前线的勇士补血，或是使用提升防御的魔法护盾、危险时来个指定传送，是不是安全系数大大地增加了呢？

盗贼：你有看过动作笨拙的盗贼吗？当然盗贼是注重敏捷与准确的特殊职业。也许攻击力并不比战士或武道家强，但是却是唯一可以完全掌握战斗状况的职业，配合所拥有的高敏捷度与精准度，更可适时的于战斗中爆发“致命一击”。虽然血和攻击力没有战士来的强悍，但是速度则是盗贼最拿手的项目，不管是侦察（察看怪物属性）或是奇袭都没问题，在某些特别的时候，像是开锁等技能也都派上用场。擅长使用小道具，例如炸弹或下毒。



武道家：这是一个人如其名的职业。如果你了解那些武术家的故事，那么你会发现，生性孤僻的个性最适合武道家。等级高的武道家所拥有的战斗力，是所有职业中最出色的。武道家专精于空手格斗，并可透过玩家操作及技能学习与使用，发出华丽的组合技击连续攻击。

这五大基本职业之后就是众多的转职职业，转职中的骑士、吟游诗人等都是玩家们在奇幻故事中屡见不鲜的角色了，在《神之领域》他们都将会有什么样的特征，这就留给玩家们自己在游戏里去探索了哦！

●关于游戏的版本更新

这次将在国内推出的，是《神之领域》最初的版本0.50版，而在台湾，这款游戏已经升级了三次，分别是“恶魔岛浮现”、“神奇转职”和最新的“魔女之都”。在“恶魔岛”版本中提升了游戏本身的稳定度，新增了一个充满强力怪物的新地图——恶魔岛，岛上怪物一个比一个凶猛，更有可怕的海岛怪物“七海贼豪”；“神奇转职”系统即开放了五大基础职业的部分转职功能，例如战士转骑士，魔法师转吟游诗人。最新的“魔女之都”中更新了大量的技能和魔法，并且将新的城市引入了游戏，宠物也开始出现了。虽然大陆的玩家要玩到这些还得等上一段时间，不过，有希望将这三版本在短时间内一网打尽哦！■



Nova1492 A.R 前瞻



西历纪元3885年，长期统治精神界和物质界的Mosh帝国，在地球抵抗机器人组织与宇宙流浪族同盟掀起的武器技术革命中，被彻底推翻。地球又回到了共和国时期，史称Nova共和国。但是和平是短暂的，要继续完成宇宙革命事业的人和要独占太阳界能量统治权的革命军之间，又展开了激烈的内战。

以上就是韩国Aramaru公司开发的《Nova1492》大型线上对战游戏的故事背景，这款结合了RPG和即时策略成分的网游，可以说是目前比较难划分类型的游戏了。游戏于去年5月在韩国展开公测，就以其新颖的玩法吸引了25万人同时在线游戏。今年5月17日，为了庆祝游戏1周年，Aramaru公司又更新了游戏的地图，新版本的游戏更名为《Nova1492 A R》（中文译名：机甲战神），而最新的消息是，此款游戏将于8月底由万向公司代理，进军中国大陆市场，RTS迷们终于可以在网络里释放激情了。

《Nova1492 A R》与目前的RPG网游玩法截然不同，不能不说是独具匠心，它与单机



RTS也有区别，首先在资源采集和建造方面就省了一大步，玩家不需要采集和建造基础设施，系统会直接配给最初级的机器人，这里只需要你拥有熟练的微操技巧和战术策略头脑，即可参与到庞大的机器人对战中来。

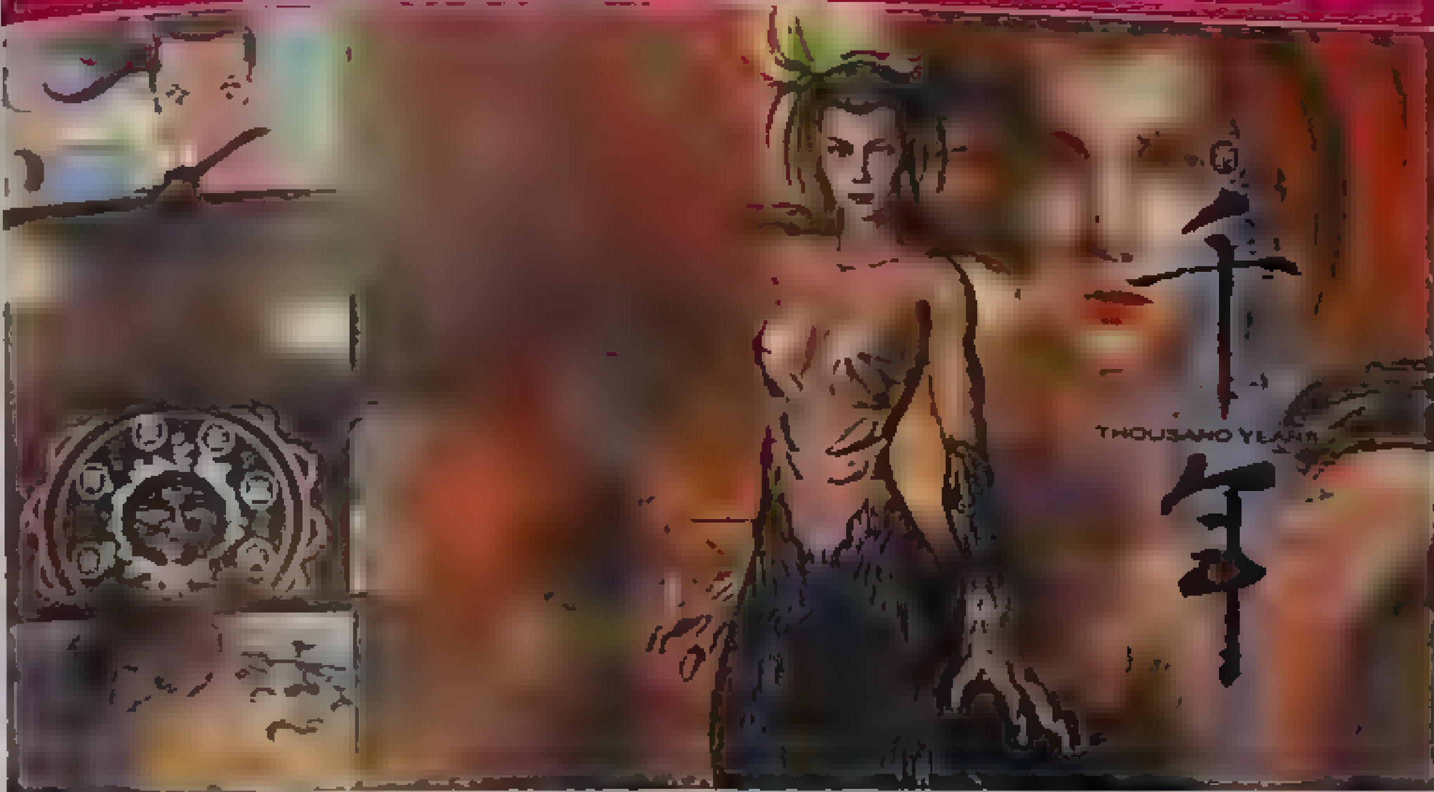
《Nova1492A R》中的战争是完全的机器人与机器人之间的战争，但它又有别于以往RTS游戏"造机器人对战"模式，有着与众不同的玩法之处。在游戏中，你将体验到亲自组装机器人的乐趣，在每次战斗胜利后，你都将获得金钱来购买各种机械零部件用以装备自己的机器人，但这不是简单的组装，你需要根据下一场战斗任务的地形环境同时考虑敌人的部署来装配自己的战斗机甲，开动脑筋大胆的组合，说不准可以拼出一个百战百胜的机甲战神来哦！在这么多机甲的簇拥下，游戏的战争临场感也是很强的，面对不同的战斗任务、不同的环境和不同的合作伙伴，你也将投入100%的注意力和热情。只有在战场上斗智斗勇，面对复杂多变的情况临危不乱、镇定自若，大胆运用战术同时使用娴熟的操作技巧，才可以驰骋沙场赢得胜利的果实。这种全新的对战享受将给玩家以极大的考验和极强的震撼。

《Nova1492 A.R》带给你的不仅有游戏操作的乐趣，你同样会为那绚丽的战争画面、逼真的音效及优美的背景音乐所感染。《Nova1492 A R》与其前身《Nova1492》的最大差别就是地图环境和各种机器人造型的改变，《Nova1492》的画面风格偏向卡通可爱型，而《Nova1492 A R.》则更加真实华丽。为了更好表现机器人大战的真实感觉，Aramaru将开发《Nova1492 A.R.》的重点放在提高图片水准上。更多新的战斗技能和武器特效，使战斗场面更逼真，激烈、壮观的对战，荡气回肠的故事情节，将那"滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄"的伟大英雄史诗一一展现在你眼前。

混沌的世界等待着我们来拯救，真的英雄，就将横空出世，世界的和平终将到来！在那充斥机器人的未来世界里，陷入黑暗的未来人类等待着你带领他们走向光明！■



千年新玩法 帝王石谷前瞻



一向以网络武侠游戏《千年》而闻名的亚联游戏，突然改变《网络千年》的传统改版方式，将RPG式任务插入游戏之中，这次可要真的颠覆玩家们的印象了。下一个版本《门派会馆》也就是玩家们俗称的"帝王石谷"，不但将增加新人物、新装备以及新场景，还将推出众多新任务。在综合幻想与现实的游戏中，暗地里把千年的"乱世江湖"时代过渡到"正义时代"。

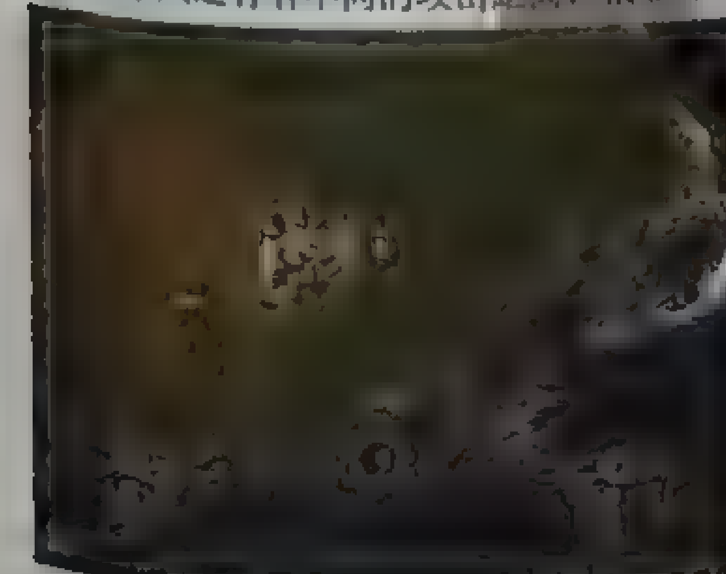
●新的战斗方式

《千年》以往的战斗方式以武功（包括基本武功与二层武功）加辅助攻击武功（风灵旋、灵动八方）加护体组成，除弓投法外，其余武功的攻击范围只限于角色身边的八个方格内。而此次开辟的全新的战斗方式，则兼有远程打击和近距离攻击的双重效果，那就是掌风。

掌风，原称掌法，因风光无限，特又称"掌风"。酷酷的五星级"三层武功"之掌风，正应了武术界的谚语："宁挨十拳，不挨一掌"。一击必杀，一招致命，新颖、华丽、醒目的掌风，就是这次《千年》改版中最亮的亮点。

掌风一共有六种：半月掌、击陀掌、霹雳掌、铁砂掌、寒冰掌、火焰掌。为使所有玩家都能体验到新版的战斗方式，《千年》一改往日改版只照顾老玩家的升级策略，这六路掌风也将面对所有的玩家开放，打出掌风秘籍后，任何玩家都可以修练。掌风不再需要辅助攻击武功的帮助，不同的掌风还有着不同的攻击距离，依靠元气值大小来体现威力。元气值越高的玩家使用起来威力越大，同时元气的损耗也越小。不过掌风也不是无敌的，为了平衡推出掌风后带来的游戏平衡问题，设计者也加入了几种防御招式。"护身罡气"能让掌风只发挥一半的威力，对抗掌风的护体也有一定的学问。"吸元神功"团队相同时，对方开了被我掌风克的武功就会送元气上门来。"补元大法"除了时间可以治愈一切之外，酒母那里卖的"升气汤"有特殊妙用。

掌风的出现，代表着《天赋炼奇》时代"装备至上"的观点走向没落，从而掀起新一轮的"元气至上"论。从"狮吼无敌"到"人海战术"，再从"境界至上"到"装备至胜"，直至现在的"元气至上"，《千年》的风水同样也是轮流转，"一招鲜"的时代早以不复存在。



●任务新奇，回味无穷

在那个时代，朝鲜半岛由东海丛林中的东天王、北海雪原中的北霸王、黄金沙漠中的南帝王三个武林至尊三分天下。邪恶的西域魔女假扮成美丽、清纯的美少女，用"吸阳大法"窃取了三个武林至尊大部分的元气，三大天王发现事情真象后，在重伤之余合力使出"离魂大法"将西域魔女也打成重伤。由此引发了千年众目睽睽之——"帝王石谷"。

《千年》新版本的RPG式任务情节，让人回味无穷。玩家在黄金沙漠找西域魔女后，被西域魔女欺骗前去取东天王与北霸王的灵魂。在千辛万苦找到南帝王之后，才发现自己上了西域魔女的当，于是为了正义与理想，与西域魔女决斗并救出东天王和北霸王的灵魂。在任务过程中，不同的情节场景与大量精彩的对话，让人心驰神往。

除了这个RPG任务外，追求极品装备的玩家们有福了，此次改版专门设计了两个针对极品装备升级的任务。太极书札任务是让玩家们到东海的沼泽、北海的雪原、黄金的沙漠三处寻找太极书札，取得后找太极老人交换到太极币。太极币可以大大的增强太极武器的威力。名所任务是让玩家们到东海沼泽、黄金沙漠、北海雪原去寻找水晶、翡翠、珍珠、琥珀这四样物品，得到后可以利用这4个物品100%成功升级一种装备。

以往《千年》的任务都是老套，打败了NPC就随机的爆东西，"任务"成了无情节的"爆物"，实在是没有新意。这次改版突然间出现区别于以往的RPG式情节，不由让人欣喜万分。《千年》研发者能改变韩国游戏传统的傻瓜练级方式，而转为多种游戏方式并行，这是一大进步。

●更多装备，更优惠新人

在"帝王石谷"中又出现了一系列的装备，这些装备的出现，更让"大侠一器在手，天下纵横无敌"之气概。此版的装备与先前各版的装备有所不同，相比之下的最大特点是注重命中率。

防具类：

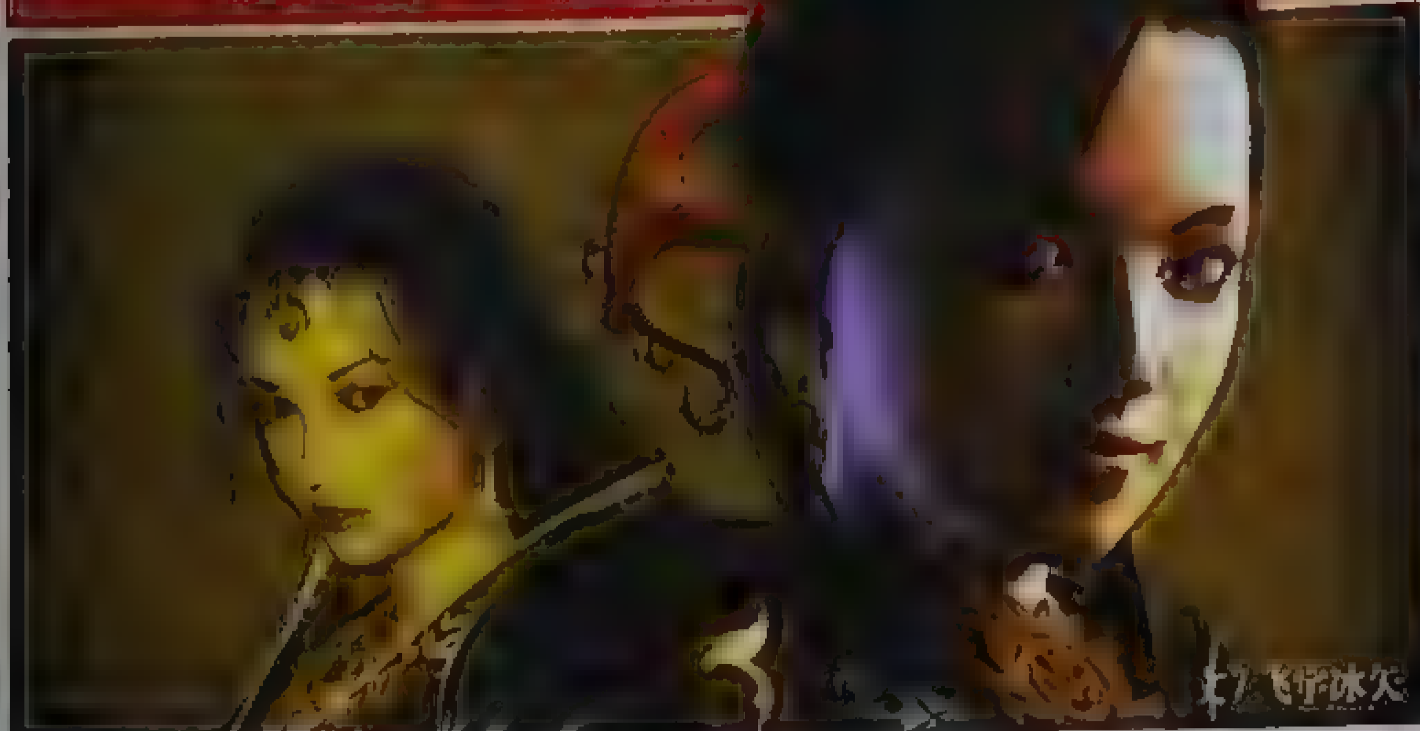
将军战靴（恢5/命5）
魔人战靴（恢10/命20）
魔人护腕（恢10/闪5/命20）
帝王护腕（命30）
天蚕护腕（恢5/命15/手175）
将军护腕（命10/手110）
魔人斗笠（闪35）
将军头盔（恢8/命8）
魔人道袍（恢5/闪25/活210）
天蚕纱（恢8/闪5/活150/脚150）
将军铠甲（恢6/闪4/活120/头40/手防40/脚40）
帝王甲（恢10/闪10/活180/头90/手90/脚90）

武器类：

九龙宝刀（速5/恢7/破坏105）
九魔剑（速4/闪6/命4/破坏105）
劈空裂斧（速7/闪5/破坏105）
弧月斩（速6/恢6/破坏105）
断铠斗甲（速8/恢12/闪8/破坏148）
震岩手套（速5/破坏80）
北海连环弓（速10/恢5/命15/破坏139）
帝王槌（速6/恢6/命13/破坏280）
天王刀（速10/闪10/命10/破坏245）
灵啸手套（速7/恢5/命15/破坏260）
霸王剑（速度5/恢复10/命中15/破坏255）
西域魔人枪（速度8/恢复4/命中15/身体破坏270）

《帝王石谷》中的另一个焦点，就是对新手村的改进。新人进场后不再光着身子，随身已经配好基本的衣物和有耐久特性补活力三功的五色药水瓶。为了让新人更好的修练武功，新人村里设了稻草人让新人把武功练到50级。同时为防止有人在新人村里捣乱，输入@解除团队，可以保证玩家在新手村内不被攻击，同时也不能攻击他人。在新人村中，打碎立着的石像会爆物品，点击新手村出矿泉的池子就能自动填满活力、内功、外功、武功比吃药补药可是爽呆极了！如果打碎乌龟石像会出大力兽魔王，干掉大力兽魔王可拿丰厚的奖励。不仅如此，新手村的玩家在40岁以前都可以拿基本武功冲擂台。大地图中才出现的捕盗大将、梅花夫人、牛俊、雨中客、老侠客等NPC，每位两分钟时间依次做擂主，玩家一关关攻打下来后将随机产生礼物，甚至会出现天桃、银元、天桃甲等礼物。这种让新人才能感受到的体贴互动，实在是看出《千年》设计者为发展游戏，吸引潜在玩家的良苦用心！■

传奇3神舰

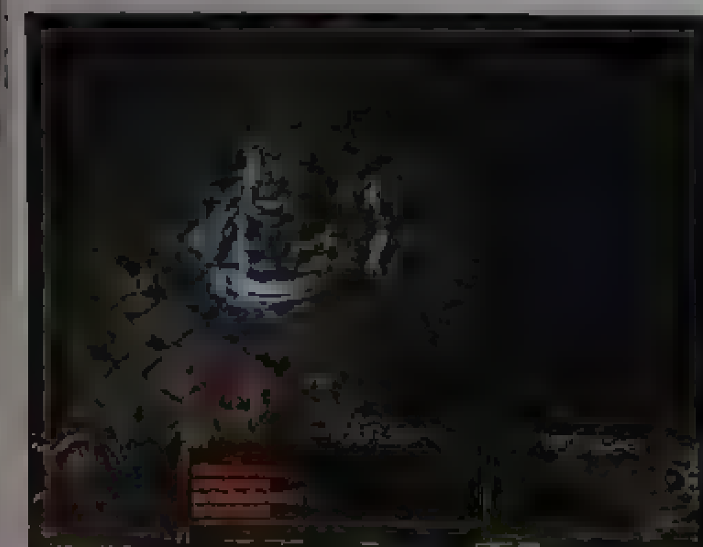


随着越来越多高级玩家的诞生，光通适时公布了即将开放的《传奇3》的最新更新版本——神舰。此版本将推出新的神舰地图，同时在游戏系统和平衡性上作出全新的调整，并增加了许多神兵利器，如攻击力达45的破山剑，法师专用的天神法杖，魔法达4~14！此外，对于新版沙巴克攻城战来说，投石车和弩车的引入更赋予了攻城全新的概念。下面让我们来看看神舰版的详细资料吧。

神秘的神舰在特定的时间会出没在南部沙漠的某些地方，那些幸运的（也许是倒霉的）人经过那里时，将会被一种莫名的力量吸入神舰。也就是说，能不能进入神舰是全凭运气，当然，高级玩家的进入概率相对也高一些。

神舰共分3层甲板，入口在最下面的第三层甲板。神舰的结构不是密道的形式，而是一条路单向。即只要顺着路走过去，就可以到达霸王教主所在的操控室。但此前，要从一般怪物身上打到特殊物品（连环珠），才能进入操控室。假如有幸杀死霸王教主，会叮叮当当掉下一堆高级装备，其中最珍贵的是霸王教主头像。当你把头像交给霸王幽灵后，即可换取作为奖赏的稀有物品。

神舰地图上有着非常强大的怪物，他们的等级不但高得可怕，而且有超强的攻击力以及魔法力量。他们会成群结队的出现在那些落单的冒险者面前，用利爪或魔法将他们撕得粉碎。任何敢于挑战他们的玩家都将随时经历死亡的考验。



在这个地图上，玩家至少要40级以上才能在这里勉强生存。那些喜欢单枪匹马挑战这里的玩家可能没有什么机会活着离开，只有依靠不同职业组成的团队才能在这里探索前进。40级后的玩家们可以考虑来这里组队探险，这里将会带给他们难忘的经历和体验，数量可观的财富、诱人的高级装备和丰富的经验回报。

随同神舰版的到来，将增加数十种全新的怪物和高级装备，下面让我们先睹为快。

怪物	说明	怪物	说明
触角神魔	[illegible]	犬兽魔	[illegible]
爆毒神魔	[illegible]	鲷鱼	[illegible]
海神将领	[illegible]	神舰守卫	[illegible]
轻甲守卫	[illegible]	霸王守卫	[illegible]
红衣法师	[illegible]	黑衣法师	[illegible]
霸王幽灵	[illegible]	霸王教主	[illegible]

神舰的怪物是不是很有吸引力呢，外表花哨实力是成正比的，没有50级以上的组队，还是不要想挑战他们了。级别低和运气欠佳的玩家们也不要泄气，因为《传奇3》的另一大魅力——攻城战，也将被赋予全新的意义。

新沙巴克攻城战将不同于以往的凭人数和级别的高低见胜负，而是更加注重智慧的运用和战术的配合，并且，投石车和弩车两大攻城利器的引入使攻城战术更加多变，也使更多的低级别玩家参与进来，以少胜多不再是梦想，只要你有智慧，敢作敢为，沙巴克就是你的！下面为大家详细介绍攻城战的魅力所在。

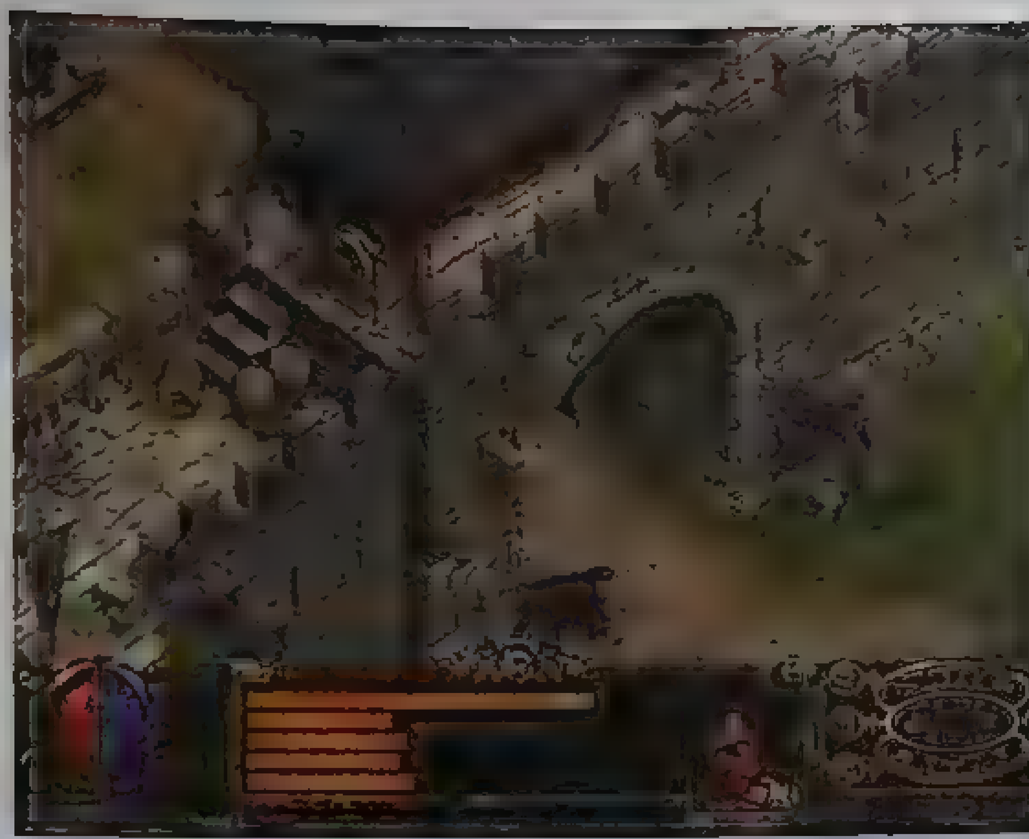
传说人类挫败沃玛教主的阴谋之后，神秘的玄铁碎片陆续在玛法大陆上出现，没人知道它们的来历，也没人知道碎片中所隐藏的预言正在慢慢变为现实……而沙巴克城主在得到4块消失的碎片后神秘失踪，就在沙巴克权利真空的这段时间，终于有人举起反叛的旗帜，其他行会纷纷响应。一场血腥大战一触即发，沙巴克危在旦夕！

新攻城战以守护城门为重点，脱离基本模式的攻城而要求细密的战略战术，是一项智能攻城系统。攻城兵器是新攻城战的前提条件，玩家需要利用弹弓、弩弓等具有各自攻击力和破坏力的专用兵器来实现远程攻击。

投石车：原先攻城战中以城门为中心，只由位于城门内侧的玩家才进行主攻击的情况有所改善，弹弓的引进满足了远距离外的玩家进行视野以外广泛范围的攻击。攻城专用兵器中投石车的杀伤力最强，属极佳的攻城武器。玩家可以在自己的阵地一定价格购买，再装石子来攻击。投石车的出现是玛法大陆战争史上的重要革命，直接导致了攻防战斗系统的重新架构。投石车可以进行超远距离的射击，造成大范围杀伤。最为恐怖的是其在攻城战中的表现，其惊人的破坏力足以使任何坚固的城池毁坏。



只有行会掌门才能夺取的旗帜，象征着沙巴克城主的权威



沙巴克城门，新攻城战时战略要地

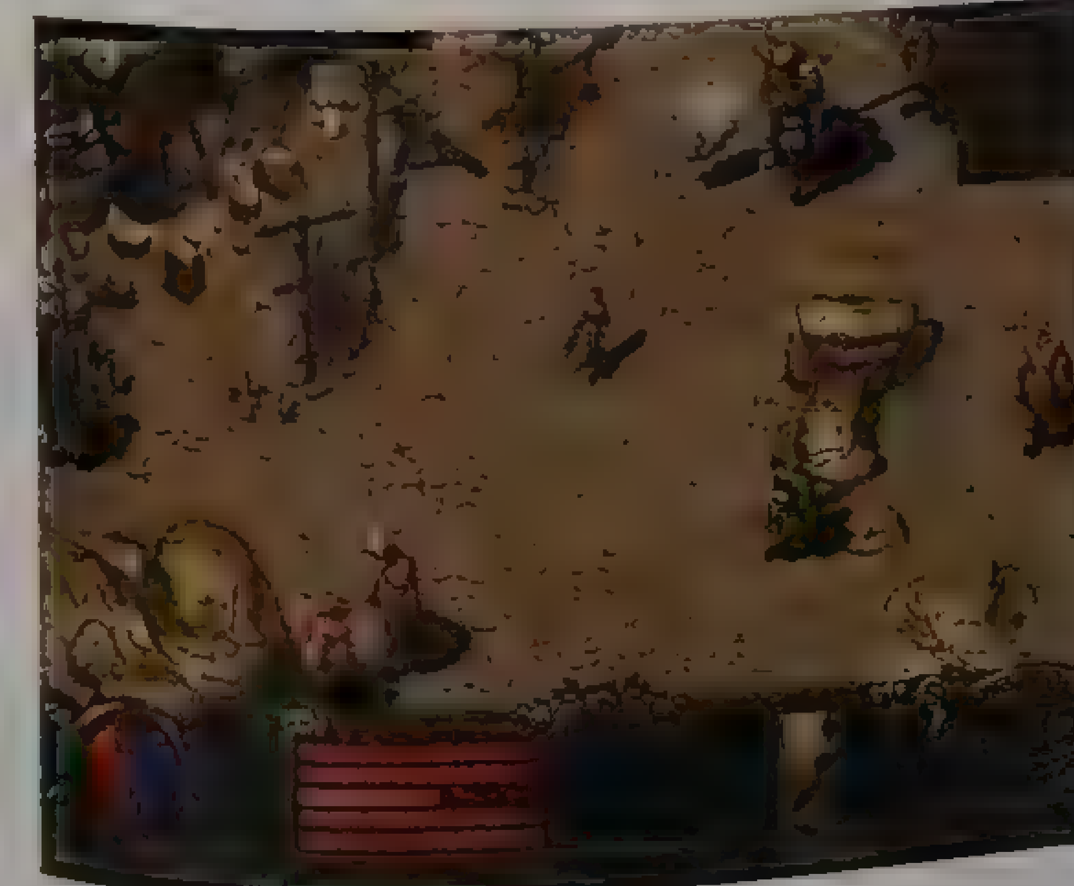




弩车：又名"弩炮"，其发射的巨型弩箭具有穿透杀伤能力，造成大面积的纵向伤害。弩车拥有填充速度快与射程远的优点，在数量较多的情况下，能在瞬间将敌人的部队消灭殆尽。相对于投石车，弩车只是体积稍小，重量较轻，而搬运和组装仍是相当费事和费钱。对于沙巴克的攻杀，弩车的引入将对战术的运用，以及军备投入的比例分配形成更深层的影响。弩车同投石车一样支持视野以外的攻击。弩车可以在自己的阵地一定价格购买，而原材料弓箭可以到商店购买。比起投石车，弩车的射程距离短，却有着连射、攻击速度快等优点。

在攻打沙巴克前，首先要带着祖玛头像到沙巴克去找"沙巴克管理员"申请。只有行会掌门人可以申请攻城战。另外注意一点，攻城进行期间不能申请。攻城战开战时间从申请攻城战之日起第三天的8点战斗开始，并且当天开始时刻1个小时之前为预备时间，整个沙巴克地区成为安全地带。1个小时后整个区域宣布进入攻城战争状态。只有挑战一方的掌门人获取城中央的旗帜即告攻城成功，但守城失败的行会可以重新抢回城中央旗帜，夺回城池。进攻行会，守城行会，进攻同盟行会，守城同盟行会重新开始的位置各不相同。攻城进行过程中可以使用仓库，也可以购买攻城兵器，而且在非攻城时间里，也可以使用全部攻城相关NPC。角色死亡时包裹里的物品会掉落，但不会降经验值。攻城战结束时，拥有旗帜的行会即为胜利一方。攻城战每个人只能拥有一种攻城兵器，既在速度慢，杀伤力大的投石车和射速快，但杀伤力相对小的射箭车中选一种。所以说，攻城方的攻城武器分配决定着攻城时战术的总体运用。这是个仁者见仁，智者见智的问题，建议各位行会掌门多花点时间在这方面研究。

新沙巴克攻城更新后，部分的游戏设定也将随之改动：新增稀有物品是一种没有必要等级，但爆率极低的物品，佩带稀有物品死亡，不会掉落物品；新增等级物品有等级要求，但一旦佩带，死亡时不会掉落物品。部分物品拥有特殊选项（制炼时的耐久、元素等）的概率提高；增加特修功能，玩家可以在沙漠土城的特殊NPC那里对全套防御工具饰品进行，价格为一般修理费的3倍；戴头盔时，不再在游戏画面上显现，而只显现在状态窗口（拥有了更多样的头型）。■





《使命》公测版抢先体验



当死亡的先锋在世间狂舞，将太阳月亮的光环笼罩在阴影之下，只有无畏的战士们挺身而出，将荣光的使命汇集成正义的力量——在最初争夺十二块奥玛魔石的战斗中，无数战士遵循着神的旨意，誓死完成护卫魔石的使命。每当他们浴血疆场，便将战斗当作自己的命运，伤痕则是他们至高无上的勋章！

《使命》这款倍受期待的网游新作中文版内测活动，已经持续了一个月的时间了，约万名玩家积极参与了测试活动，为公测版本的推出奠定了坚实的基础。9月，玩家们即将迎来《使命》最新公测版的到来，可以预见，整个游戏的品质与游戏性又将提升一个新高度。据官方消息称，《使命》的公测版本将更新的内容覆盖到了游戏的各个角落，下面就让我们来领略一下即将到来的正式版《使命：米林河畔的生死豪情》的风采吧。



相对于新增加的地图、怪物，更吸引玩家的还是游戏本身功能及操作的改进，这毕竟是玩家在游戏中随时随地都要面对的问题，《使命》新版已经成功修订了大部分游戏内测时出现的BUG，游戏程序运行更加稳定，并增加了许多新的功能，如增加了好友列表和随意切出游戏到Windows窗口等等。这些新功能大多是根据玩家们的建议进行改进的，目的是让玩家们更加顺畅的进行游戏，也可以看出制作者对于玩家几乎是"言听计从"。

地图和怪物是网络游戏中不可缺少的部分，而《使命》中的世界也更加宽广，尤其是神秘的卡伊文地区被重新开启，增加了宵猎场争夺战，是专门开辟的狩猎区，玩家可以在这里进行更有意思的"狩猎活动"。玩家由卡伊文地区村庄出发可进入这个城堡，在这里有许多新怪物和装备等待着各路玩家，特别是新增加的骷髅骑士、骷髅法师、石像陷阱、屠夫者，这类新怪又将身怀重"宝"在游戏中出没，美工人员精心绘制的新地图同样令人神往不已。

游戏中提供了总数达百万种的武器装备及道具库，各种装备道具都可以利用卷轴进行升级，升级次数可以达到10次以上，直至打造出自己的独一无二的神兵利器为止。在公测版本中增加最多的就是各种装备道具，几乎各类装备都有更新。在官方组织的玩家调查活动中，很多玩家都对于武器装备部分表现出很大兴趣，获得"一件强力的装备"成为许多玩家的梦想，所以在《使命》正式版本中将为玩家再开放不少于40种的全新武器装备，都有着极酷的造型和超强的能力！

许多玩家都觉得内测中各个职业的专属魔法数量有些少，虽然职业体系已经相当完善，但是为数不多的魔法还是让玩家们在战斗时有些捉襟见肘。针对这个问题，在公测中《使命》又为各个职业开辟了新的魔法技能体系，相信这些新魔法会在游戏中发挥它的独特功用，而增加的技能是针对每个职业而定的，使各职业玩家都有更多的选择。

《使命》中对于PK有着不同的含义，那就是游戏本身所倡导的"无差别PK"。也就是说PK再也不会决定于玩家的等级或是装备，影响胜负的最大因素在于如同即时战略游戏般的微操能力的把握。所以玩家不用再为等级、装备等"硬件"要素制约，一个成熟的玩家完全可以通过自己娴熟的操控，与实力强于自己的玩家进行较量。但是无差别PK也并非那么纯粹，否则《使命》也就变成了一种完全技巧性的网络游戏了，所以DIY自己的道具装备又成为另一项非常重要的技巧策略。



增加的怪物

18	2100	80	120
即使是同类屠夫者也会感到恐惧的残忍无比的屠杀者，其特点是拥有飞快的脚。			
50	2500	1000	200
不知疼痛的骷髅兵对敌人来说，是十分令人恐惧的。			
52	2700	1000	200
使用弓箭的骷髅善于远距离攻击，并且以其强大的攻击力将所有的入侵者变成了刺猬。			
52	3000	1000	150
石像陷阱是普通石像，一旦敌人来到其周围时用强大的魔法进行攻击。因为拥有石像的特点，所以其防御力是非常高的。			

增加的技能 / 魔法列表

[illegible]	
[illegible]	一定时间内增加[illegible]力
[illegible]	一定时间内增加攻击力

[illegible]	
毒箭	发射有毒的箭
[illegible]	增加闪避率

[illegible]	
[illegible]	增加攻击成功率
[illegible]	连续攻击

[illegible]	说明
冰弹	发射冰块进行攻击
解毒	增加解毒的种类和解毒概率

[illegible]	
[illegible]护体	一定时间内增加防御力
[illegible]	一定时间内增加攻击力

[illegible]	
毒箭	发射有毒的箭
躲闪	增加回避率

[illegible]	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]	说明
石弹	召唤石头进行攻击
解毒	增加解毒的种类和解毒概率





在公测版本中，PK的方式将升华到新的高度，那就是国战。通过开辟国战区，战斗规模将扩大到国与国、种族与种族的对立上来。每个玩家都可以利用城里的"和平NPC"，移动到战场。战争时NPC菜单里可以选择"参加战争"、"观战"和"观看转播"。玩家只要交纳一定费用，就可以淋漓尽致的去参与PK，而观战则是免费的，在战场上观战，移动速度+4，不会被参战的玩家看到，你可以尽情学习高手的PK技巧及战略战术。

当然，国战并不是无序的滥杀，也是有一定规则约束的。例如国战中每杀死敌对国的一名玩家就会获得7分，国战战场上不能使用回城卷轴，但是在战场中死亡，也不会减少经验值；国战胜利以各国家玩家获得分数的总和为依据，高者获胜，而最终战胜方会给予特定的奖励。所以说，国战与单P是完全不同的，当玩家们有了共同的目标，为了自己的国家而战，相信PK起来也是更激烈更好看。

同时，玩家与自己国家间的互动也更加紧密，例如增加了国家级别的设定，代表玩家对本国的贡献度，只有靠杀死敌对国玩家（包括国战）或破坏敌人的象征物来增加分数。这个数值与经验值相同，会随着数值增加而提升等级，国家级别总共20级。随着级别的增加，本国玩家的魔法防御力和攻击力（物理攻击力，魔法攻击力）都会相应的增加。也就是说，参与国战的玩家越多，获得的贡献值越多，玩家的实力也就越强，整个国家的实力也会随之不断提升。对国家的贡献越大，玩家最终将成为国家的英雄，这也意味着，你将享受到种种英雄级别的优待。随着国战和国家等级的出现，国家，再也不只是一个头衔或称呼那么简单的含义了，国家，将成为每个玩家在游戏中生活的焦点，也将成为他们的骄傲，这样的生活也会越来越有意义。

游戏制作者的理念将在新版本的游戏中更好的体现出来，完善的职业和魔法技能体系，大胆前卫的无差别PK及国家等级系统，将会给《使命》注入无限的活力。而除了以上较大的改进外，《使命》中的配乐也将全面登场，在国战中玩家将听到热情激昂的音乐，与游戏进程相互吻合，铿锵有力，质感通透，甚至那些丰富的魔法攻击效果也会发出各具特色的音效。在新版本中不但增加了新的魔法技能音效，还有新的游戏场景音乐，以及更多人性化的功能设计，例如显示其他玩家ID、增加物品说明、增加物品在地图上的显示类型等等，但是这些改变还是要根据对于玩家的调查后才能确定，所以新版本的"真面目"还是要到公测版本最后推出之日才见分晓。■







网络帝国 ONLINE EMPIRE

《凯旋》正反测评报告



正方：凯旋里的几大优点

《凯旋》公测有段时间了，作为从内测一直坚持玩下来的人，感慨良多。虽然目前网络游戏层出不穷，可是我一直没有离开《凯旋》，我想是有些理由让我不得不说……

首先是画面与角色造型精美，将图象分辨率调到1024×768之后，四周场景轮廓都比较细腻而且清晰，远山的虚影处理和云雨变幻的天空，给人真实的临场感觉。而游戏画面的一大特色就是华丽加奇异，无论是场景、角色，还是NPC以及怪物，都给人很搞怪的感觉，尤其是服饰方面，更是奇幻味道浓厚。笔者体验了精灵职业，从最初的角色外貌选择上就有很多种变化，而在游戏中，若是对形象不满意，还可以花钱换发型和颜色。每当你的人物更换一种装备，如臂甲、护腿、练功服等等，它们穿戴在身上的感觉都会给你很多新鲜的观感，精灵族的奇装异服简直有外星人的感觉，比如护腿居然只能穿在一条腿上，而护腕却需要准备两只——可以不同的手臂带不同的护腕，另外，男精灵身上的花纹也很引人注目，这样怪异的穿戴真不愧了精灵之名。另外如果对自己开始创建的角色外貌感到不满意了，还可以在游戏中更换发型和颜色。华丽的金色装备，更是《凯旋》玩家追求的目标。

在虚拟的空间里，各种怪物与奇异建筑构建出一个看似真实却很幻化的世界，而这世界经过代理汉化，又有很多搞笑之处，比如初期的小蟑螂怪名叫“小强”，而高一级的大甲虫叫“强哥”，等级再高点之后笔者还有幸见到了“强叔”，真不知道在未知的世界里是不是还有“强爷”“强曾祖”之类的“小强家族”前辈出现，在这种细微之处，不难看出代理公司和制作公司为提高游戏亲和力，符合玩家口味而做的努力。听说现在韩国游戏进入中国之前都会改版，改得更符合中国国情，而这汉化又是其中重要的环节，不能忽视。

在《凯旋》中，玩家还将体会到很多细小周到的设计，比如交易时可以批量处理，除了装备武器比较占用空间，那些掉落的材料每种只占一格，而且可以叠放，想换钱时只要轻松一点即可成捆的交掉，很方便！当然修理东东也一样啦……可以一起修，节约时间。还有怪物掉的物品可以用快键去捡，不需要反复用鼠标点击，而且系统还会根据距离物品的远近顺序来安排角色的移动。此外，《凯旋》也抛弃了那种麻烦的吃血反应时间设计，吃血之后马上就有明显效果，其实就游戏而言，吃血的时间根本不该影响战斗，我就不信喝口红酒比和敌人打一回合更费劲？其实很多时候，游戏制作厂商就迷失在游戏的设计之中，而忘记了游戏本身存在的意义——让玩家感到开心和快乐。如果将一个本来简单的事情复杂化，那么离这个目标将越来越远。从这些细节我们可以看出，《凯旋》并不是一个故意浪费玩家时间和消磨精力的游戏，看来开发公司还是比较有责任感的。

另外一个贴近玩家的设计是腾讯公司将OICQ的功能引入了游戏之中，所有QQ号码拥有者都可以激活游戏，然后在游戏中安装补丁就可以使用弹出的QQ界面与外界联系了！而且这个内置QQ没有打开网页……不但与游戏融为一体……本来的……都……玩家再也不用在……的时候……或者用QQ了……这种别出心裁的设计，也只有……的出彩！

《凯旋》比较有特色的地方有两点，一是技能魔法，二是组合物品。游戏的攻击技能和魔法确实华丽，比如精灵的召唤术，可以召唤9种不同属性的元素精灵来提升攻击能力，使用时玩家身后就会出现这些装扮面貌性别都不同的精灵，虽然只是淡淡的虚影但样子却都华丽异常，记得笔者还是个小精灵时，正好碰到一个漂亮的精灵MM用魔法，着实吓了一跳，靓呀！战士的技能则非常实用，而且可以连击，当然这些技能也是有等级有任务要求的，使玩家更乐于钻研技能的攻略。除了画面表现比较炫之外，每个职业技能都有不同，连升级所需的能量都有区别，玩家学技能也变得更具挑战性。而能够在技能练习中保持这种新鲜感，对于一款游戏来说是十分重要的，对于玩家来说，能够体验这样的游戏也是一种享受。

第二个留住玩家的法宝就是复杂的合成系统，每个装备的合成都要经过原料收集——原料提炼——合成物品的过程，而且每个过程都有很严格的数量和物品限制，就原料来说就多的数不清（偶自己数不清），10000个单位的原料是一组，分宝石、木头、金属、草药和皮革，玩家可以用打出的素材合成出专用原料，然后用专用原料合成装备，同时可以使用带属性的宝石（如凯旋石、红宝石、玛瑙什么的）来打造装备的属性，自己合成成功次数越多，自身的合成值就越高，在游戏里打“/生产”可以查看合成值，一些高级装备需要很高的合成值才可以打造，并且成功率也会越高。

《凯旋》最突出的地方，大概就是庞大的地图了，看到官方发布的世界地图，才发现以前内测用的地图只是在其中的一个小国家而已，真不知道未来的世界会怎么变化！将来升到若干版本以后会不会上太空啊？虽然目前还没有什么有效的交通工具，但是我的飞毛腿也不是白给的，基本上能够跑到自己想去的地方（累啊），感觉这种超级地图的设计方法实在是不错，即使一个人不喜欢打打杀杀，也可以在《凯旋》的广袤世界中，找个安静的角落，独自享受那份宁静。■





玩《凯旋》有一段时间了，断断续续的，直到公测后还是决定放弃，因为很多时候一些游戏中的问题和BUG令我很郁闷，真不知道是谁玩谁……

反方：放弃凯旋的几个理由

问题一：画虎不成反类犬的技能魔法系统

技能魔法太单一，只有攻击性质的而缺少防御性质和其他被动和辅助性质的法术，这样的结果就是玩家的自主操控范围太少，结果无论PK还是练级都是差不多。很直接的结果就是玩家很快就会腻味，耐玩度大大降低。本来《凯旋》根据《暗黑》经典的技能树来设计技能的发展，这个借鉴至少概念上是不错的，可惜……可发展项太少太少，又没有什么分支，邯郸学步，画虎不成反类犬。

问题二：华而不实的组队设计

在《凯旋》的组队设计中，无论是群P还是练级方面，都有许多不方便的地方。《凯旋》中的组队成员人数已经可以算是创了网游新高了，但是同一队伍中的成员在战斗中的联系却不够密切。首先是因为可视距离很有限（指可以观察到其他玩家和怪物的视野），《凯旋》里的怪物目标比较分散，因此全队的人不可能在一个很小的空间里同时练级，一般都是2、3个玩家一群独立作战。其次，由于组队成员在地图中没有明显标识，很多时候玩家根本无法在地图上分清究竟谁是自己队友，这样也非常容易掉队，当大家转移了阵地时总会有几个不见踪影。一个个看名字，一个个的通知实在太累了。很多玩家练级的时候一般都不会打开组队栏，如果通过地图寻找队友更是不可能的事，尤其是在缩小地图的时候，感觉标示都挤在一起了！还有一个问题是《凯旋》地图奇大无比，虽然人物的移动速度不慢，可是很容易让人迷失方向，结果导致一般情况下法师只能死盯着一个战士跑，不敢自己打，一旦看不到队友，就得马上找！哎，虽然挂着一群人可以组队的名头，可惜只是个花架了，华而不实。





问题三：武器种类少的可怜

《凯旋》的武器种类太少了。剑士只有单一的剑，换来换去也只是剑的等级和追加属性不同，外观上很难区分，而且对于欧洲传统的矛和戟等武器，根本就缺乏设计。同样斗士也是一样，除了看起来还蛮酷的手套外，没有任何其他形式的武器，其实作为近身搏斗的专家，可以考虑给斗士匕首或飞镖。虽然增加的武器种类多了不好划分，但适当的增加还是有必要的，而随之给玩家带来的乐趣和吸引力将无法衡量。

问题四：职业平衡缺少专业设计

《凯旋》中的职业的平衡很难做到，远距离攻击的职业比近距离攻击的职业要厉害的多。比如法师，不但其攻击力很高，而且攻击频率也快，还很少出现MISS。当然有的玩家会说法师的防御很低，可是对于攻击很高的角色来说，只要不去挑战自己很难秒杀的怪物，例如18级之前法师只要都呆在精灵门口用最小的魔法秒杀甲虫，一个甲虫获得1%的经验，又快又安全还不费魔。因此建议将法师的攻击频率改慢或者降低攻击威力（能秒的怪就没经验点），否则肉搏职业就太可怜了，除了非得顶着怪杀外，攻击力还那么低。所以最好采取一些支持肉搏职业的政策倾斜：降低红水价格、取消商店出售蓝药、增加蓝药掉落几率等等。

问题五：掉落物品缺乏保护规则漏洞太多

《凯旋》对于怪掉落物品的保护时间设置有些过于短了，而且很多规则实在值得商榷。在《凯旋》里玩家按SHIFT就可以自动去拿地上的东西，如果地面上有很多的物品的话，系统按由近到远的距离来拿，这个是很不错的设计，基本上解决了玩家的一些枯燥的操作问题，可是这个设计也带来了一个很大的烦恼：只要是参与一起打怪的人，都对怪物落下的物品有所有权，就是说即使玩家辛苦的杀死了怪物，而其掉落的宝石和装备，都有可能被在打怪过程中只打了一下的其他玩家拿走。这样远程攻击的玩家就会感到很郁闷，使玩家之间很容易发生争吵和冲突，特别是一些动机不良的家伙获得了特别体贴的“支持”。希望能够改进这种很让人头痛的设计。

问题六：BUG太多需要尽快完善

凡是参加内测的玩家都知道的，《凯旋》对中文输入法的兼容性存在很多问题，紫光输入法看不到输入条、五笔输入法无法使用、中文英文混打的更麻烦，如用微软拼音先打中文，接着Ctrl+空格想打英文，前面的中文就消失了。有人会说你不会用Shift呀，笨，呵呵，但有些人习惯用Ctrl的呀！我还发现用智能ABC5.0打字的拼音时，居然被踢出游戏！

当然，以上的问题和意见，相信《凯旋》也不会熟视无睹，以后也应该是越走越好，BUG越来越少，为玩家创造更完善的游戏环境，《凯旋》继续努力吧！■

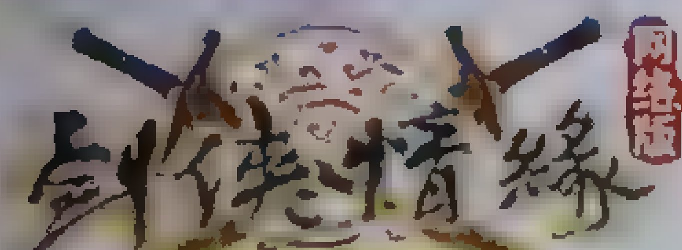






ONLINE EMPIRE 网络帝国

剑侠情缘网络版 全攻略





剑侠情缘 online》的发布会声势不小，笔者也是抵挡不住诱惑，在游戏里闯荡了一个月，小获宝贵经验若干，不敢独揽，现拿出来与大家分享。

初级任务篇

在游戏中有两个新手村可供玩家选择，一个是巴陵县，一个是江津村，你降生的村子不同，新手任务也是不一样的，先来说说巴陵县。

【拳师任务】当你的等级达到3级时就可以学会轻功了，首先玩家找到村外的拳师，接到任务，按照他的指示去攻击指定的木桩或是沙包，大约三分钟后，你再找他对话，就可以进入下一阶段了，一直到打完木人，他就会教你轻功了。这里要说说打木桩的技巧，因为木桩是不断变换位置的，打一下就变一下，所以无法瞄准一个不停的打，建议找两个在一直线上的木桩，换上袖标，然后站在一个木桩后面，瞄准远点的那个打，这时你的标会打中近处的木桩，而远处那个打不到所以不会变换位置，用这个办法可以不停的打下去。大概每打100下就算过一关。

【阿芳的嫁妆】在村子里找到叫阿芳的NPC后，她会说爹娘已经安排好他的婚事了，但是家里穷的连嫁妆都拿不出来，她得知村里来了一批商人，要你帮她问问看有没有比较便宜的首饰。来到商人处，付给商人200两银子后，把耳环拿给阿芳，会得到一级的帽子做为奖励。

【小渔的爹爹】小渔的爹生病了，想让玩家去找吴神医过来给他爹治病，玩家来到吴神医的家里，神医告诉玩家十分不巧，药被天王帮的人全买走了。于是玩家来到天王将领的面前，出现对话，天王帮因为得知小渔的爹危在旦夕，所以同意把药送给玩家，最后小渔会给你一级鞋子做为酬谢。

下面是江津村[illegible]

【[illegible]】这个任务[illegible]巴陵县的任务一样，在这里就不多说了。

【[illegible]】小虎让玩家去铁匠那里拿他定做的弹弓，但铁匠却说因为最近比较忙抽不出时间去采集材料，所以没做好，如果玩家找到材料，马上可以做出弹弓来，这时候玩家要在新手村怪物场地内找牛皮和树叉，回去交差。但是这些东西哪找呢？笔者总结了几处，分别是牛皮(455,380)(466,396)；树叉(434,389)(440,380)。玩家找到材料后交给铁匠得到弹弓，并把弹弓交给小虎，随机得到一件8级武器。

【吴老爹的药】吴老爹告诉玩家他老是咳嗽不止，也不知道他女儿红梅干嘛去了，想让你帮他去拿药，玩家来到药店，交给药店老板200两钱，得到药品，拿回去给吴老爹，然后找红梅对话，会得到一双一级鞋做为奖励。

【虎子拜师】玩家点虎子爹接到任务，他告诉玩家他们家虎子从小好武，希望能拜武师为师，想让玩家帮忙去问问看。玩家来到武师面前（就是教轻功的那位），武师告诉玩家小虎的资质不错，愿意收小虎为徒，玩家回去告诉小虎爹，小虎爹高兴之余送给玩家一级的帽子作为答谢。

技能实战篇

在《剑侠情缘网络版》中一共有10个门派，不过因为内测，所以只开放了5个，分别是天王、天忍、五当、峨嵋和唐门。玩家10级以后就可以加入门派，而游戏设定每10级可以学习新的技能，但需要玩家完成门派的等级任务之后才可以习得。

天王帮的实用武功有：回风落雁、阳关三叠，此两招可以短时间内连续攻击敌人多次；斩龙诀、惊雷斩，附加有特殊属性伤害；盘古九式，有一定几率能降低敌人四分之一的生命值；血战八方，在危急的时候用生命的代价攻击周围大片敌人；辅助性的功夫，如金钟罩可提高自己的防御力，沾衣十八跌可反弹敌人的伤害。

天王帮比较适合单练，一般都是高防高血，再加盘古九式、泼风斩这样有威力的招式，单练还是比较快的；在组队中，天王帮均属肉盾一般的角色，也同样受欢迎，队内有几个盘古九式撑腰还是不错的，后期两三个血战八方的天王，加等人数聚烟，升级更是无往不利。在单P方面，被同样近战型又会双吸（吸血、吸内）的天忍教玩家克，占不到便宜，不过对付象五毒、唐门这样远程攻击的门派，可以打持久战，胜率很高。群P方面，天王属于中立阵营中能攻善守的角色。

天王武功技能

斩龙诀	10级以上	天王入门武功，攻击时带有少量火系伤害。
回风落雁	10级以上	天王入门招式，快速发出两次攻击但命中率和伤害会略有减少
万里狂沙	20级以上	天王进阶武功，攻击时带有冰系伤害。
无心斩	20级以上	天王进阶招式，一定几率忽略敌人的防御力。
静心决	20级以上	天王初级心法，能增加自己的命中率。
行云决	30级以上	天王中级武功，攻击时带有闪电伤害。
三潭印月	30级以上	天王中级招式，一连发出三次攻击但命中率和伤害会略有减少
天王战意	30级以上	天王高级心法，能短时间增加自身的生命上限。
泼风斩	40级以上	天王高级武功，攻击时会将敌人打退。
盘古九式	40级以上	天王高级招式，一定几率会重伤敌人使其减少1/3生命。
沾衣十八跌	40级以上	天王特殊心法，反弹敌人对自己的近身攻击伤害。
断魂刺	50级以上	天王最高武功，攻击时常常会爆发出加倍的伤害力。
血战八方	50级以上	天王最后招式，抱着与敌同归于尽的决心用生命力换取攻击力
金钟罩	50级以上	天王硬功心法，短时间内能增加自己的物理抗性。

唐门实用的武功有：暗器如霹雳弹、夺魂箭、漫天花雨、天罗地网等，可布置机关如刀刃、暗雷、寒霜等。唐门中人不擅正面作战，要求玩家眼明手快，善于打游击战，也可以布下大批陷阱守株待兔，非常的讲究技巧。单练难度较低，因为可以边躲边打，只要挑比自己级低或等级相仿的打，练级速度还是很快的，但在组队中，唐门没有什么有价值的武功可以辅助队伍升级，所以要不要皆可。PK方面，唐门的克星就是双肉盾的天王和天忍了，但学会小李飞刀后再加上无比纯熟的技巧，应该也有胜算，但若技术不高，则必死无疑。对于武当、昆仑这样同样远程攻击的门派，则有很大胜算，技术不济的也能打个平手。在群P方面，小李飞刀，一招吃遍天下鲜。

武当派讲究人剑合一，招式多为剑气，因此武当弟子多追求更高的内力修为，纯阳心法可以增加内力上限，两仪心法增加发招速度，坐忘无我一招更可以用内力抵御敌人攻击，将敌人对自己的伤害用内力化解，此三招为出门必备。武当招式被五毒、唐门相克，反之克峨嵋、翠烟。因为属主修内功的门派，血又少，内功没了就发不出招，超费药，所以单练比较难。另一方面，武当七星阵的强大攻击力在组队中非常受欢迎，所以大部分人都是组队练级。PK方面，如果说唐门小李飞刀以一敌十，属单P之冠的话，那么武当的强大内力，群攻群防的招式，就是天下第二了。二四个武当弟子在一起即可令敌人毫无招架之力，不愧名门正派的泰山北斗啊。

峨嵋派均为女性角色，而且具有为队友增加各种各样的战斗能力，大范围内恢复同伴生命等技艺，因此称其为战地护士也不为过。峨嵋弟子是每个队伍都不可缺少的角色，一呼百应啊～！而单练时又可以自己加血，练级方面不会有困难。不过峨嵋的攻击招式威力都不高，所以还是跟别人组队吧。峨嵋较实用的武功有：秋风叶，加快同伴的体力恢复速度；醉仙望月，加快队友的生命恢复速度；梦蝶，加快队友的内力恢复速度；佛心慈佑，增加队友的生命值上限，团体作战效果巨大。此外，峨嵋的风雨飘香专克唐门小李飞刀，你打我就疗，烦也烦死你，群P时必组峨嵋，没护士谁敢说他不怕死？

天忍教以火药暗器见长，象残阳如血、烈火情天这等利用火药与武功相结合而练出的伤人百步之外的绝招，等级越高攻击范围和威力就越大，可说是吓人。而偷天换日、借力打力、吸星大法这种近身吸取对方的体力、生命、内力的诡异武功，单挑的时候非常好用。若是群P，邪恶阵营基本上没有天忍就不要出去打了。无论单练还是组队，天忍都是绝对有优势的门派，单练我就吸、吸、吸……吸血吸内吸体，吸得天地变色吸得鬼哭狼嚎！组队嘛，其他门派：其实我不想要你……，天忍：我知道自己蛮强的……



唐门武功技能

霹雳弹	10级以上	唐门入门武功，用小号的火器霹雳弹炸伤敌人。
夹子	10级以上	唐门入门级机关陷阱技巧，对单个敌人造成物理伤害。
夺魂箭	20级以上	唐门进阶武功，加强暗器的伤害和命中率。
火地雷	20级以上	唐门进阶级机关陷阱术，附加了火球伤害。
心眼	20级以上	唐门暗器心法，提高使用暗器时会心一击的几率。
青木功	30级以上	唐门独门内功，能增加电抗性。
双向箭	30级以上	唐门中级武功，能同时向敌人射出两只箭。
电地雷	30级以上	唐门中级机关陷阱术，附带了电系伤害。
毒附加	40级以上	唐门使毒奇技，短时间内暗器攻击增加毒伤害。
漫天花雨	40级以上	唐门高级武功，用暗器攻击大范围的敌人。
冰地雷	40级以上	唐门高级机关陷阱术，附加了冰系伤害。
毒地雷	50级以上	唐门最高级机关陷阱术，毒伤一片区域内的敌人。
冰附加	50级以上	唐门独门奇技，短时间内暗器攻击增加冰伤害。
小李飞刀	50级以上	唐门偷学的绝技，百发百中的暗器手法。

武当武功技能

怒雷指	10级以上	武当入门武功，用指风攻击单个敌人。
阴阳气	10级以上	武当初级心法，增加自身的电抗性。
纯阳心法	20级以上	武当内功基础，增加内力上限。
坐忘无我	20级以上	武当独门心法，可用内力抵消生命的伤害。
苍海明月	20级以上	武当进阶武功，攻击直线上的所有敌人。
梯云纵	30级以上	武当特有轻功，可增加跑步速度。
剑际惊雷	30级以上	武当中级武功，可攻击小范围内所有敌人。
七星阵	30级以上	武当奇门阵法，可增加队友的攻击命中率与伤害。
两仪心法	40级以上	武当独门内功，能增加发招速度。
玄一无像	40级以上	武当高级武功，用剑气对单个敌人造成伤害，防不胜防。
人剑合一	50级以上	武当剑法的高级境界，短时间内随机发出剑气伤害附近的敌人。
太极神功	50级以上	武当绝顶内功，可让自己的攻击伤害更稳定。
剥极而复	50级以上	武当绝顶武功，爆发出劲气攻击附近大片范围内敌人。
无我无剑	50级以上	武当剑法的无上境界，对大范围的敌人造成伤害并使之眩晕。

峨嵋武功技能

飘雪穿云	10级以上	峨嵋入门武功，攻击单个敌人并造成冰系伤害。
秋风叶	10级以上	峨嵋独门心法，能加快队友的体力恢复速度。
四象同归	20级以上	峨嵋进阶武功，对附近小范围内的敌人造成冰系伤害。
醉仙望月	20级以上	峨嵋独门心法，能加快队友的生命恢复速度。
风雨飘香	20级以上	峨嵋奇术，可降低敌人的暗器等飞行物速度。
一叶知秋	30级以上	峨嵋中级武功，对单个敌人造成较强的冰冻伤害。
流水	30级以上	峨嵋独门心法，能加快队友的跑步速度。
冰心决	30级以上	峨嵋内功，能增加自身的冰抗性。
不灭不绝	40级以上	峨嵋高级武功，对单个敌人有双倍伤害力的几率并造成冰系伤害。
梦蝶	40级以上	峨嵋独门心法，能加快队友的内力恢复速度。
迷踪幻影	40级以上	峨嵋奇术，可造成幻影迷惑敌人。
佛光普照	50级以上	峨嵋绝顶武功，对大范围的敌人造成伤害。
佛心慈佑	50级以上	峨嵋独门心法，能增加队友的生命力上限。
慈航普渡	50级以上	峨嵋奇术，可为一定范围内队友大量回复生命。

天忍武功技能

残阳如血	10级以上	天忍的入门武功，以火药辅助武功发出火球以烧伤敌人。
火盾	10级以上	天忍绝技，以阳刚内力灼伤贴身攻击自己的敌人。
幻影飞狐	10级以上	天忍异术，干扰敌人视线以降低他们的攻击命中率。
推山填海	20级以上	天忍的进阶武功，利用火药地雷布成火墙以烧伤敌人。
借力打力	20级以上	天忍秘传奇功，击中敌人时能吸取体力为己用。
飞鸿无亦	20级以上	天忍异术，干扰敌人注意以降低他们的防御力。
烈火情天	30级以上	天忍的中级武功，利用同时发出一圈火球以烧伤四周的敌人。
偷天换日	30级以上	天忍秘传奇功，击中敌人时能吸取生命为己用。
厉魔夺魂	30级以上	天忍异术，干扰敌人心神以降低他们的伤害力。
御火功	30级以上	天忍内功，能增加对火攻击的抗性。
弹指烈焰	40级以上	天忍的高级武功，以深厚的阳性内力辅助火药发出毁灭性的火焰。
五行阵	40级以上	天忍奇阵，可增加队伍的防御力。
吸星大法	40级以上	天忍秘传奇功，击中敌人时能吸取内力为己用。
七伤拳	50级以上	天忍的顶级武功，一拳七伤，威力无俦。
蚀骨血刃	50级以上	天忍奇术，能短时间内为武器增加火伤害力。
天魔解体	50级以上	天魔解体心法，在降低自己防御和生命的同时大幅增加攻击力。

装备属性篇

剑网对物品装备的属性设定和暗黑差不多，物品有自身属性、附加属性、隐藏属性等等，附加的越多说明物品越高级，比如自动回血、自动回内力、吸取敌人生命内力等等，基本上只有你想不到的，没有你打不到的。游戏装备分头盔、护手、项链、衣服、武器、鞋子、玉佩和上下两个戒指，共10种。装备属性共分金木水火土五大类，而且每种装备属性都会对其他装备产生影响，同一种物品属性不同，装备上之后的效果也会有差别，如果你打到附加属性的物品，你会发现，有的虽然显示回内力回生命等等，但颜色却是灰色，穿上之后也没有效果，这种灰色属性就是隐藏属性，需要靠其它属性的装备来激活，装备激活的方程式是：木生火，火生土，土生金，金生水，水生木。

同时，激活一项也要看装备，比如项链可以激活武器，如果武器的属性是水，那么金属性的项链就可以激活武器上的一项灰色属性。五行装备激活全套装备隐藏属性方程式如下：

[illegible]武器是金，上戒带水，护腕带木，下戒带火，项链就是土，鞋子是土，头盔是金，铠甲就要穿水，腰带是木，腰坠就是火。

人物属性木系：武器是木，上戒带火，护腕带土，下戒带金，项链就是水，鞋子是水，头盔是木，铠甲就要穿火，腰带是土，腰坠就是金。

[illegible]武器是水，上戒带木，护腕带火，下戒带土，项链就是金，鞋子是金，头盔是水，铠甲就要穿木，腰带是火，腰坠就是土。

[illegible]武器是火，上戒带土，护腕带金，下戒带水，项链就是木，鞋子是木，头盔是火，铠甲就要穿土，腰带是金，腰坠就是水

[illegible]器是土，上戒带金，护腕带水，下戒带木，项链就是火，鞋子是火，头盔是土，铠甲就要穿金，腰带是水，腰坠就是木。

但是这也只是普通激活，换句话说，就是只能激活一项隐藏附加属性，如果想要一次激活三项灰色属性，就比较麻烦了。针对角色属性不同，穿齐全套装备后，一次也只能打开两样装备的三项属性。

[illegible]

3项激活装备：项链、衣服

[项链、衣服：水][武器、帽子：木][上戒、鞋子：火]
[护腕、腰坠：土][下戒、腰带：金]
3项激活装备：武器、帽子
[项链、衣服：金][武器、帽子：水][上戒、鞋子：木]
[护腕、腰坠：火][下戒、腰带：土]
3项激活装备：上戒、鞋子
[项链、衣服：土][武器、帽子：金][上戒、鞋子：水]
[护腕、腰坠：木][下戒、腰带：火]
3项激活装备：护腕、腰坠
[项链、衣服：火][武器、帽子：土][上戒、鞋子：金]
[护腕、腰坠：水][下戒、腰带：木]
3项激活装备：下戒、腰带
[项链、衣服：木][武器、帽子：火][上戒、鞋子：土]
[护腕、腰坠：金][下戒、腰带：水]

人物属性：水

3项激活装备：项链、衣服
[项链、衣服：木][武器、帽子：火][上戒、鞋子：土]
[护腕、腰坠：金][下戒、腰带：水]
3项激活装备：武器、帽子
[项链、衣服：水][武器、帽子：木][上戒、鞋子：火]
[护腕、腰坠：土][下戒、腰带：金]
3项激活装备：上戒、鞋子
[项链、衣服：金][武器、帽子：水][上戒、鞋子：木]
[护腕、腰坠：火][下戒、腰带：土]
3项激活装备：护腕、腰坠
[项链、衣服：土][武器、帽子：金][上戒、鞋子：水]
[护腕、腰坠：木][下戒、腰带：火]
3项激活装备：下戒、腰带
[项链、衣服：火][武器、帽子：土][上戒、鞋子：金]
[护腕、腰坠：水][下戒、腰带：木]

人物属性：木

3项激活装备：项链、衣服
[项链、衣服：火][武器、帽子：土][上戒、鞋子：金]
[护腕、腰坠：水][下戒、腰带：木]
3项激活装备：武器、帽子
[项链、衣服：木][武器、帽子：火][上戒、鞋子：土]
[护腕、腰坠：金][下戒、腰带：水]
3项激活装备：上戒、鞋子
[项链、衣服：水][武器、帽子：木][上戒、鞋子：火]
[护腕、腰坠：土][下戒、腰带：金]
3项激活装备：护腕、腰坠
[项链、衣服：金][武器、帽子：水][上戒、鞋子：木]
[护腕、腰坠：火][下戒、腰带：土]
3项激活装备：下戒、腰带
[项链、衣服：土][武器、帽子：金][上戒、鞋子：水]
[护腕、腰坠：木][下戒、腰带：火]

人物属性：火

3项激活装备：项链、衣服
[项链、衣服：土][武器、帽子：金][上戒、鞋子：水]
[护腕、腰坠：木][下戒、腰带：火]
3项激活装备：武器、帽子
[项链、衣服：火][武器、帽子：土][上戒、鞋子：金]
[护腕、腰坠：水][下戒、腰带：木]
3项激活装备：上戒、鞋子
[项链、衣服：木][武器、帽子：火][上戒、鞋子：土]
[护腕、腰坠：金][下戒、腰带：水]
3项激活装备：护腕、腰坠
[项链、衣服：水][武器、帽子：木][上戒、鞋子：火]
[护腕、腰坠：土][下戒、腰带：金]
3项激活装备：下戒、腰带
[项链、衣服：金][武器、帽子：水][上戒、鞋子：木]
[护腕、腰坠：火][下戒、腰带：土]

人物属性：土

3项激活装备：项链、衣服
[项链、衣服：金][武器、帽子：水][上戒、鞋子：木]
[护腕、腰坠：火][下戒、腰带：土]
3项激活装备：武器、帽子
[项链、衣服：土；武器、帽子：金；上戒、鞋子：水；
护腕、腰坠：木；下戒、腰带：火]
3项激活装备：上戒、鞋子
[项链、衣服：火；武器、帽子：土；上戒、鞋子：金；
护腕、腰坠：水；下戒、腰带：木]
3项激活装备：护腕、腰坠
[项链、衣服：木；武器、帽子：火；上戒、鞋子：土；
护腕、腰坠：金；下戒、腰带：水]
3项激活装备：下戒、腰带
[项链、衣服：水；武器、帽子：木；上戒、鞋子：火；
护腕、腰坠：土；下戒、腰带：金]



练功升级篇

在剑侠里，每个门派的练功方法全不大一样，由于武功的不同导致练功方法也变化万千。但是在新人状态就是没入门派前，练功却是一样的，在这里我详细的给大家讲讲各门派及新人的练功场所和技巧。

新人阶段，就在新手村打打鹿，杀杀猪什么的，经验还是比较好挣的，一般到7级左右就可以打猫了。另外猪和猫会掉一些不错的装备，对新手阶段的帮助蛮大的，这样你很快的升到了10级。如果你出生在江津村，那么你将会有一个不错的练功点，是个无名迷宫，位置大约在地图的左上，里面的敌人稍难对付些，因为是远程攻击……但是他们掉的装备可全是蓝色的，如果你肯花钱买药，相信你的等级会有飞速的提升，而且若能打到好装备，绝对比你花的那些买药钱要赚的多。另外现在有一些比较极端的人，一直不入门派，一直保持新手状态到70多级。因为新手就是白字，不会遭到PK，所以在PK成风、血洗门派逐步形成趋势的前景下，一直保持白名（未入门派）也是不错的选择。但是一个白名新手没有任何技能的前提下，练功速度之慢是可想而知的，非对地图极为熟细的老鸟不可为……

这里就来说说如何白名练到70级吧。首先在新手村到10级，之后到地图下方坐船去巴陵县，然后从地图右边(166 206)到达武陵山，进入白水洞，里面的怪物对新手来说是非常不错的，经验多，掉的装备好，而且不是远程攻击，在这里你可以一直练到20级左右，之后回江津村，坐船去襄阳，出城往右上走到武当，出武当后门到火狼洞，在里面一直可以练到27级。然后再转战成都（还是要先回江津，出村就是成都），从西门出去过青城山，到神仙洞(281 245)，在里面可以练到40级。神仙洞里的怪物很多，而且很少有人，掉的装备也是33~40级用的，对你现在的等级来说刚刚好。等你到40级了，去神仙洞旁边的响水吧，那里出的装备比这里更好，就是人多点。不过没关系，你往洞里走，在洞的最里面找个没人的地方蹲点就可以了……在这里可以安心练到56级。到56级以后，地图多得是，迷宫随便游，找个适合你的地方安心的扎下来吧～

下面来说说各门派的练级流程。

天王帮属于近战系职业，所以群体技能不是很多，只能一个个的去打敌人，所以练功地点和其他门派截然不同。1~10级不用说了，10级加入门派后，还得照样蛮砍。如果运气不好打不到回血道具，建议你学我的，去夹子洞里的蚩尤洞拣些别人不要的垃圾。最值钱的是唐泥，卖了有45000，一趟下来10W左右吧。这个时候把物品栏全买满小红，100元的那种，不用担心钱，没了再去趟蚩尤洞就可以了。到巴陵右下角，去南岳镇，把药水当做回血装备使，打怪也算轻松，偶尔不小心死2次再所难免。在南岳镇练到16级，OK，换地方。去武陵山的白水洞，那里的怪物好笨的，杀一个有100点经验，帅啊……20级刹那间就练到了，还可以拣到2级的点刚枪，练来练去我认为最辛苦的时期就是前20级。20级时将级加到刚好够装备点刚枪，其余全部加力量，外功和内功没加一点……20级后去扬州买匹马，骑着它回天王帮吧。做了10级鸡血石任务，可以学得3个基本技能：天王枪法、天王剑法、天王锤法。锤法以力量为主，装备唯一的盔甲枪法力敏同行，可以装备绝大多数的装备。目前练剑的多，因为剑法是现在唯一开了带物理伤害的武功，但若锤法和枪法开了物理伤害的话，剑就没什么在头了。三种里随便选一种吧。

有了武功，攻击力比以前大多了，杀怪也轻松多了，去天王帮洞庭湖底山洞，杀鄂鱼和蛇混到33级，再转移阵地去成都青城山神仙洞，打到枪就可以走人了。我也是打了好久才打到枪的，所以当时有30多级了。这之后就可以去衡山练，一直到50级。学会了惊雷，就可以品尝秒怪的滋味了。在衡山可以打到48级武器，42级的饰物。50~60级是最BT的时期，打高级怪物吧，人多得要死，打低级怪物经验又好少。呵呵，这时候就看出我的聪明来了，我选择了回天王洞庭湖底的山洞。这里居然还是120经验一个，而且都是秒杀，怪物又密集，爽啊，50~60级只花了2天！练到60级时你就会发现，自己的装备真是够烂，回血才20多，全身血总共才700多，跟不上潮流了。去扬州菊洞里面的灵谷洞杀熊，可以打到64级的火焰枪，累了就去菊洞里面混混，继续卖唐泥的事业吧。等你把身上装备打到加血1200血，回血40多的时候，就可以去桃花练了。穿过白水洞—伏流洞，就到桃花了。这里怪物刷新率很高，练级速度飞快。到72级时装备加攻击伤害80%上的剑，秒鹿和狐狸，一个小时经验是6W~10W，我在那里从74~75级，只用了一天。

在游戏设定中，天王是近身肉搏型，而武当等其他门派则是魔法型，他们的技能几乎全有范围攻击的，就是片形攻击。他们练功基本上是把怪物引到一起，之后连续释放技能，一次杀一片。当然，这类人经验是蛮多的，但是很危险，一个不注意就会被怪物吞没。所以练此门派的人，对操作的要求非常高。好了，废话少说，来看看具体怎么练吧。

10级拜师来到武当山后，直接去井底迷宫，你能打到一把飞镖。对，带着飞镖打（因为飞镖是远程攻击武器）。井底迷宫有很多毒蛇，确实很危险，但是有一个地方刷4只青蛙和3只鳄鱼，鳄鱼的经验53比野猪高不少，用飞镖打鳄鱼，它们行动迟缓，虽然攻击很高，但是你可以边打边躲，可以升到20级。接了20级任务后，就可以转战火狼洞了。这里最好组一个人，打起来会轻松安全些，单人在这里只能一只只引着打。在火狼洞混到30级，终于迎来武当升级的第一个高峰时期。加一点飞剑，在伏牛山东，有一条路上有4个刷新点，每个点最多10条狼和几个火狐（不建议打火狐，因为是远程攻击，你很难把它们聚在一起），最少的也有6只以上。这里的打法重在引怪，不在一个刷新点的怪你硬引也是引不到一起的。我建议把飞剑加到20级，因为飞剑后期也用得到。练到40级做完任务学好武功就去响水吧，在那里找一个没人的地方来回引，只要没有被PK练到50很快的，到50级出现了个分界线，由于现在八卦被改的很弱，所以PK都用无我无剑，而八卦则用来练功了。如果你前期飞剑加到10级而非20级，你在这里可以考虑加八卦和无我两个，由于八卦速度很快，两仪10级的话，一般有内力的情况下3~4秒可以发出7个左右的八卦，所以大大增加了练功速度，在响水虽然经验少但是地图大，找个好地方来回引，你的升级会很轻松，但就是打不到什么好的装备了（相对你的等级来说），所以建议想打装备的话去大酋等迷宫去打，想升级的话还是老老实实的在响水吧。

其他门派的由于和武当比较接近，全是属于有大范围攻击技能的，所以练功过程和武当差不多，而一个比较特殊的门派天王我也做了详细的介绍，那么接下来就看你的了。努力吧，为了极品装备和高等级……你会发现你将越来越喜欢这个游戏，因为打到好东西的那一刻是无与伦比的……

门派任务

武当派

【10级任务】道德经

在紫霄大殿找到掌门道一真人，被要求熟读《道德经》。去藏经室找叶继美，他会告诉玩家《道德经》的内容博大精深，不是一时间能够熟悉，所以只要记熟其中五章即可。此时玩家可以自选一章来熟读，记熟后再去找掌门，会出题考你，答对三个问题以后就晋升为十级弟子了，并且获得在门派重生的资格。

【20级任务】天蚕道袍

先去找姚石门，他会叫玩家帮他找不小心丢失的送给师傅的寿礼天蚕道袍。来到火狼洞，发现里面是一个迷宫，有许多火狼。不管接没接任务，进入火狼洞迷宫都会遇到火狼，玩家打败其中的Boss，会得到残破的天蚕道袍，打败另一只Boss，会救出一个被火狼叼来的小孩，他是上山采桑叶的时候被火狼叼来的，为报答救命之恩，小孩会送你一只珍贵的天蚕。玩家到襄阳城杂货铺，修补好天蚕道袍，不过需要数银十两，将道袍交给姚石门，即会升为二十级弟子。

【30级任务】日行一善

在龙虎殿找到李天目，他请玩家帮助铲除伏牛山的强盗。来到伏牛山，找到强盗们的巢穴，打败头目会掉出银两，数量为一千两，概率是30%。回襄阳城，找到城东的一个老婆婆，把银两全部送给她。然后回到武当山龙虎殿，向李天目复命，即可升为三十级弟子。

【40级任务】画眉草

在十方殿找到徐岱岳，他会对你的武功进行考核，方法是要你在规定时间里到伏牛山上采回十株画眉草。接受任务后来到伏牛山，进入山地迷宫。地图上本身就长有画眉草，可以捡拾，画眉草会重生，但是十分耗时。在伏牛山杀怪物，有50%概率得到画眉草。在规定时间内采足十株画眉草，回到武当山向徐岱岳复命，即可升为四十级弟子。

【50级任务】润娘

在雅室里找到小道士明月，他要你帮他送信给伏牛山上一个叫润娘的人。接受任务来到伏牛山，进入山地之前在山脚下遇到一个老婆婆，老婆婆会指点玩家去山洞找润娘。找到润娘所住的山洞，一进去就发现里面是迷宫，有很多的怪物，其中有5个Boss，必须全部打败，之后润娘才会出现。玩家跟她对话完毕，接受新的任务，寻找润娘给道一真人的回信。回到武当山，将润娘的回信交给道一真人，升为五十级弟子。

峨嵋派

【10级任务】[illegible]

在厢房找到妙隐，她讲了很长的故事给你，说她那战死沙场的相公竟然没有死，还央求她还俗回家，真不知如何是好。玩家下山在山脚的树林里找到妙隐的相公，得到一半铜镜。然后来到打铁村，在铁匠铺里找到铁匠，为了修补铜镜，出去寻找"亮银矿"的珍稀矿石。通过三种途径得到亮银矿：打怪物、交易、生活技能。把修补好的铜镜拿回妙隐处，再回山脚的树林里找到妙隐的相公，转达妙隐的意思，即完成任务。再回去找妙隐，升为十级弟子，并获得在门派重生的资格。

【20级任务】伏虎记

在讲经堂找到妙如，听说后山有老虎出没，于是来到后山找到猛虎洞穴。进去后会碰到很多猛虎，只要打败其中的BOSS（多杀几次会出现提示"收伏猛虎"），回到讲经堂向妙如复命，随后升为二十级弟子。

【30级任务】寻找火狐

在后殿附近找到段云慈，发现正在寻找自己心爱的火狐，玩家帮助她找火狐。她会告诉玩家火狐最爱吃鸡腿，得用鸡腿引它回来，否则它不会随便和陌生人走。先到城里去买鸡腿，随后到后山，找到一个水塘，水塘上有纵横交错的七堤，构成一个水面迷宫。迷宫里面有怪物，打败它们后有25%概率遇到火狐。火狐出现后判断玩家身上有没有鸡腿，有则弹出消息框："救出火狐。"否则弹出消息框："找到火狐，但是没有鸡腿，火狐不肯跟陌生人走。"必须重新打过。回到后殿复命，即可升为三十级弟子。

【40级任务】生日礼物

在左偏殿找到苏词馨，她想送祭师姐一份生日礼物——《百鸟朝凤》曲谱，请玩家帮忙找寻。接到任务后到青城山，找到神仙洞迷宫，进入迷宫可见一BOSS，打败它即可见到商人。商人要求玩家拿徽宗名作《芙蓉锦鸡图》来换曲谱，还告知玩家此画现落在成都府太平镖局手里。接着到成都城，在太平镖局找到镖局老板，要得到《芙蓉锦鸡图》，老板要求三样东西：灵麝香囊、鹰睛护身符和碧玺戒指，全是保护行镖顺利的吉祥玩意儿。通过打怪物或是交易得到灵麝香囊、鹰睛护身符和碧玺戒指，回到成都太平镖局，交换得到《芙蓉锦鸡图》。回到青城山神仙洞，再次打败BOSS，与商人对话得到《百鸟朝凤》的曲谱，然后将曲谱交给苏词馨，任务完成。

【50级任务】[illegible]

在正殿找到清晓师太，任务是[illegible]《金刚经》[illegible]。接到任务来到[illegible]，在门口遇到一个僧人，僧人告诉玩家在[illegible]一封书信就进了后院的秘道，但是护送者也没有出来，不知发生了什么事。来到后院，在树荫下找到秘道入口，进入秘道发现里面是一个密室迷宫，里面有大批和尚，和尚中有一只BOSS，全部打败后可救出[illegible]的慈海大师，将《金刚经》亲手交给大师，返回峨嵋正殿找到清晓师太，向师太复命，任务完成，升你为五十级弟子以作奖励。

天王帮

【10级任务】鸡血石

进入天王帮，找到前使王佐，他命你去后山拿三个鸡血石。在后山天王岛山洞里，打怪物会掉出鸡血石，概率为50%，找齐三个鸡血石即可回到前殿复命，升为十级弟子。

【20级任务】白水洞灭匪

在水寨操练场找到右使杨湖，接到消灭土匪的任务。来到武陵山，找到土匪的巢穴白水洞，进入山洞打败三个头目，收到附近村民送的一面锦旗作为感谢。回到天王岛，在水寨操练场将锦旗交给杨湖，即可升为本帮的二十级弟子。

【30级任务】天王令

在偏殿前找到左使古柏，他命你去帮他找回丢在神农架的天王令。接到任务后来到神农架，进入燕子洞迷宫，会遇到很多强盗，打败头目夺回天王令，再回天王帮偏殿前找左使古柏复命，即可升为三十级弟子。



【40级任务】[illegible]

在大殿遇到天护法路云远，他叫你想办法去请神医来清除蛇伤。来到巴陵县，在药店找到吴神医，吴神医先让玩家找到他的一只兔子。将兔子交给吴神医，他又说要找到一些药引——白花蛇舌草、火蜥蜴的鳞片、绿毛龟龟壳上的毛。通过交换或生活技能以及在武陵山伏流洞迷宫里打败火蜥蜴，得到前二样东西。在巴陵县一间民居里找到渔妇荷嫂，请你帮忙采莲子，帮她后获得三个鸡蛋。在广场边找到一个叫水生的小男孩，他因为没钱买不起鸡蛋，玩家把三个鸡蛋送他，可得到五条蚯蚓。到湖边找到一个钓鱼的老渔翁，送给老渔翁蚯蚓做鱼饵，老渔翁送一只绿毛龟给玩家。将所有药引交给吴神医，配上解药，清除路云远身上的赤链蛇毒。玩家升为四十级弟子，任务完成。

【50级任务】洞庭湖水怪

在号令台旁找到地护法夏诚，他叫你去调查洞庭湖水怪。接到任务后来到天王岛的东北角，找到一个山洞入口，里面是一个迷宫，通往洞庭湖底。迷宫里果然有很多怪物，在迷宫的尽头有一块巨石，连续点击它三次，会被传送到第二层迷宫。第二层迷宫里BOSS十分厉害，打败它有30%概率得到五彩石。回到号令台旁找到夏诚，将五彩石交给他，任务完成，即可升为五十级弟子。

唐门

【10级任务】魔雨针

来到武功房找唐鹤，接到去成都府找回魔雨针的任务。来到成都府，和一个卖蜀绣的路人NPC对话（需点击三次），他让你去找蜀绣名家孙婉。来到孙婉家，看到正在生气的孙婉，原来她花十两银子买下了一包天衣无缝针，哪知道回到家打开一看，里面包的竟是一把黑漆漆的象蚊须一般的细针，根本没法绣花！玩家认出那正是要找的魔雨针，从孙婉处拿一只玛瑙戒指要回此物。回到唐门，来到武功房，将"魔雨针"交给唐鹤，任务完成。升为十级弟子，并获得在本门重生的资格！

【20级任务】兄妹重逢

在正房找到唐一尘，他拜托玩家帮他找到失散多年的姑母唐幽。来到后山，唐幽住在山脚的一个石屋里，屋前有一个怪石阵：怪石阵是一个迷宫，迷宫里有很多怪物。打败其中四只怪物分别得到四张丝帕，上面分别写有"擅""入""者""死"四个字，出现的概率100%。拿四张丝帕来到小屋前，唐幽无论如何不肯回门派，但她最后说如果玩家帮她找到掉进翡翠湖的金项圈，就跟玩家回去。翡翠湖就在唐门大门外面，湖面是一个迷宫，打怪物有50%概率得到金项圈。回去见唐幽，并照她的意思把金项圈交给唐仇，任务完成，升做二十级弟子。

【30级任务】白云之子

到祭祖厅找唐不染，得知他的独生子小川被人绑架，对方要挟他交出本门秘笈《火器谱》，可是交出秘笈后却换来小川的尸首，令他伤痛欲绝，发誓一定要报仇，可是因为泄露本门秘笈而违反门规一直不能出门，此仇无日可报。玩家答应帮忙后，来到青城山白云洞，绑匪就藏在洞里，打败三个匪首后得知《火器谱》被藏在宝箱里，需要先找到开宝箱的钥匙。洞中有大批怪物，其中一只身上会掉出钥匙，概率30%。得到钥匙后，点击洞中的一个宝箱得到《火器谱》。回到唐门将《火器谱》交给他，任务完成，升为三十级弟子。

【40级任务】五种毒物

到医药房找唐野，他会讲故事给玩家，说他有个故交耿子奇因为怪他见死不救其妻而对他心存仇恨，近日收到老友要求会面的信，不知道是不是来寻仇的。为了化解两人恩怨，玩家来到长江源头的山地迷宫，打败北部怪物中的五只特色怪物，会见到耿子奇。说明来意，耿子奇却说自己不是来寻仇的，而是为救女儿才来找老朋友帮忙。玩家从耿子奇处拿到药方回到唐门找唐野，说明一切，唐野要玩家去找五种毒物：蟾蜍的皮、毒蛇的胆、罂粟的壳、毒蝎的尾、僵蚕的头。来到青城山以西的青阳峰附近，有十只怪物身上会掉出蟾蜍的皮、毒蛇的胆、罂粟的壳、毒蝎的尾和僵蚕的头，出现的概率为30%。找齐五样毒物，回到长江源头迷宫，把药方交给耿子奇，耿子奇原谅了唐野。回到唐门医药房，告诉唐野耿子奇感谢唐野救他的女儿，唐野升玩家为四十级弟子。

【50级任务】暗器谱失窃

到暗器房找唐闲，他告诉玩家本堂的《暗器谱》上册不小心丢失了，可能是门派里的人拿的，叫玩家帮忙找寻。玩家在正房找到唐一尘，询问昨天有谁去过暗器房，唐一尘告诉玩家三师弟唐禾和五师弟唐元去过。来到江津县，在街上遇到五师弟，得知他是看望生病的舅舅来的，询问他昨晚有没有去过暗器房，回答是去打扫，询问有没有见到三师兄，回答昨晚在暗器房的后面看见一个人很像三师兄。来到青城山响水洞迷宫，进入迷宫找到三师兄唐禾。打败唐禾后有30%得到真的《暗器谱》，否则系统会提示"得到假的《暗器谱》：原来是一本无字天书"。回到唐门暗器房交还《暗器谱》，即可升为五十级弟子。

天忍教

【10级任务】七杀令牌

在内堂找到火堂堂主，他叫你通过七杀洞的考验，拿七片碎的令牌木块来。七杀洞里是个迷宫，打败迷宫里面的七个敌人得到碎令牌木块，概率100%。回来复命，即可升为十级弟子，获得在门派重生的资格。

【20级任务】聪明的小孩

在广场上遇到乌合萨、乌合曼兄弟，他们拜托玩家帮他们要回打赌输掉的随身兵刃日月双轮。接到任务来到广场边的树林里找到小男孩，他会给玩家出题，答对后小男孩要求玩家找回丢失的小黄狗和小灰驴，才会把日月双轮还给玩家。在树林里找到小黄狗和小灰驴，拿回日月双轮后交给两兄弟，任务完成，即可升为二十级弟子。

【30级任务】四块宝石

在内堂见到风堂堂主完颜雪衣，他拜托玩家帮他找四种宝石：鸽血红、冰晶蓝、祖母绿、云梦紫。玩家来到秦始皇陵，进入迷宫，打败怪物会得到三块宝石：鸽血红、冰晶蓝和祖母绿。在秦始皇陵墓外面找到一个农夫，拿十两银子换到云梦紫。回到天忍教内堂，将四块宝石交给完颜雪衣，任务完成，升为三十级弟子。

【40级任务】行刺

在右偏厅找到右护法耶律辟离，他会叫玩家去行刺宋国奸细，正要告老还乡的朝廷重臣太尉廖歧。接到任务后玩家来到剑阁蜀道，找到廖歧藏身的山洞，里面是一个迷宫，有许多杀手（其中的BOSS就是廖歧），但是因为廖歧通易术，所以样子和普通杀手没有差别。杀手中有五个等级较高的BOSS，其中一个就是易容的廖歧，打败他们，如果不是廖歧会弹出消息框："不是廖歧。"如果是廖歧会弹出消息框："抓到易容的廖歧，从他身上搜到一封写给宋廷的密信。"回到天忍教右偏厅，将密信交给右护法耶律辟离，任务完成，升为四十级弟子。

【50级任务】营救风翁如

在左偏厅找到左护法端木睿，他叫玩家去搭救被宋兵抓走的坛主风翁。接受任务的玩家来到汴京城，找到相国寺附近的铁塔，进入铁塔，发现里面是一个三层迷宫，有大批宋兵驻守。三层迷宫里，每一层都会有一个宝箱，要在每层的敌人身上得到一把钥匙。每层都设有机关，拿到钥匙的玩家打开三道机关后，走到第三层迷宫的中心，会直接被传送到铁塔外面。回到天忍教左偏厅，端木睿升玩家为五十级弟子。■

龙族1.2五大职业如是说



职业的均衡性是评论网游水准的一大要素，优秀的网游中往往每一个职业都拥有自己忠实的用户。他们不仅对自己的职业推崇无比，而且在职业的较量中，在PK战法上也各有所长。作为一流网游，《龙族》的职业系统经过了多次改良，终于也到了一定的平衡，目前版本的职业能力基本上可以让玩家满意了。而对于《龙族》Fans来说，他们又是如何评价游戏职业的均衡性和PK呢？请看五大职业如是说

战士的终极审美理念

你玩过战士吗？你认可战士吗？你心仪战士吗？在《龙族》中，战士的话题宛如一首小夜曲日日飞扬在我们的游戏年华中。笔者自玩《龙族》以来，战士一直是我的不二选择，在战士的修炼过程中历经坎坷，对战士职业感慨良多。

（一）战士的审美批判

在《龙族》中，法师的神秘力量令人感到恐惧，颇有“羽扇纶巾，谈笑间，樯橹灰飞烟灭”的儒将风范；祭祀的神圣力量也让人不敢掉以轻心，有“敌军围困万千重，我自岿然不动”的帅气；至于弓盗的终极技能则更是令人退避三舍，竟有流氓皇帝刘邦的那种“大风起兮云飞扬，威加海内兮归故乡”的得意之状；而战士，以物理攻击称绝的战士，却是乌江项羽的那付“力拔山兮气盖世，时不利兮骓不逝”的失意之态！

在《龙族》的演化历程中，战士的立意最低，有技能前是跑龙套的小小配角，有技能之后，地位有所提升，有了与其它职业分庭抗礼的叫点，然而不幸的是，与同时开通的弓盗完枝技能相比，这一提升的含金量不免又大打折扣。

在历史和现实的记载里，在任何一场战争中，在任何一只虎狼之师里，战士都是征服与胜利的主流。且看古人是如何生动形象地描述战士的：然则一军之中，必有虎贲之士，力轻扛鼎，足轻戎马，搴旗斩将，必有能者。战士是战场男子汉的代言人，是铁与血的高歌者，是英勇与悲壮的演绎家。

其实，战士地位的卑微，形象的扭曲，正是某种“龙族特色”的典型体现，是《龙族》这款富有灵性的网络游戏迥异于其它网络游戏的大手笔。以笔者之见，出现龙族战士软弱的原因有下述二点：其一，角色移动概念的引入。在目前的网络游戏中，似乎还未见到有如此创新之举，移动的导入较大地丰富了游戏的内涵，导致了弓盗职业的出现，增强了游戏的可玩性，另一方面也造成了战士的蜗牛形象，使其在快速进行的战斗中无奈地承受被动的局面。其二，法术种类增加及法术威力强化的结果。恐怕再也难以找出一款能拥有象《龙族》这样门类繁多琳琅满目的魔法的网络游戏了，而且不少法术的强大威力有时简直让人觉得不可思议，在五花八门和惊心动魄的法术包围和压迫下，战士步履艰难也就无足为奇



[illegible]

（二）[illegible]

[illegible]是对战士职业的[illegible]，是对战士[illegible]的看好。

“风萧萧兮易水寒，壮士一去兮不复返”，古往今来，这句话激荡着无数热血男儿浴血疆场，građ[illegible]的英雄故事。记得有篇帖子上说到战士是最可爱的人，封包与之无缘，BUG与之无份，装备难赚易损，边境国战冲锋陷阵要战士，打BOSS练级要战士！男战士的G5和龙盾是最耐看的装备，诸如此类，不一而足，由此看来，战士难道不是最可爱的人吗。

如果不以发展的眼光来看战士，战士的垃圾性是非常明显的，一个会篮言会炎浪的术士可以轻松打倒一个领主，但是就各个职业随等级提高而能力提升的速度而言，战士应是最快的，后期战士才开始让人学会要尊重这一职业。法师也许是单P中的强者，而战士却是群P中胜利的最终支持者，战士往往是浴血奋战后的仅存硕果。

（三）战士的终极理念

战士的成长历程是所有职业中最艰辛的，而战士的前途是光明的，只有不畏艰辛，百折不挠，锲而不舍的玩家才能修成战士的正果。

“路漫漫其修远兮，吾将上下而求索”，战士的修炼也是伴随着各种价值的选择和理念取向的。崇尚武力并力求将其推向极致的玩家会毫不犹豫地选择双手武器或者说就是双手斧，在游戏中甚至听说过女玩家为了拿最厉害的武器而玩男号双手斧战士的。讲求攻守平衡，力图克制其它职业秒杀的玩家，会郑重选择盾牌，或者说就是单手剑。在游戏中双手改练单手剑的风气正日渐流行。大家接战士选择魔法而言，喜欢简单实用法术的战士会采用祭祀系，向往纷繁多变法术的战士会采用法师系。

萝卜白菜，各有所爱，物之高下，仁者见仁，智者见智，没有标准答案可言，难以一言蔽之，在笔者看来，战士的终极理念应是拿单手剑的五转龙战士，而这恐怕也是《龙族》最终的王者，这一端倪在二转的时候就能开始体现出来，斧子攻击高则高矣，不过失去了盾牌的不少魔力消除和物理防御后，优先变灵魂的可能是自己。有人说斧子的模样是最酷的，其实整个龙族最酷的道具应该是龙盾。

“长风破浪会有时，直挂云帆济沧海”，一个学会了鹊危、夺目、罩子、预祷、镜子的五转战士才是独步天下，笑傲龙族的第一人！！

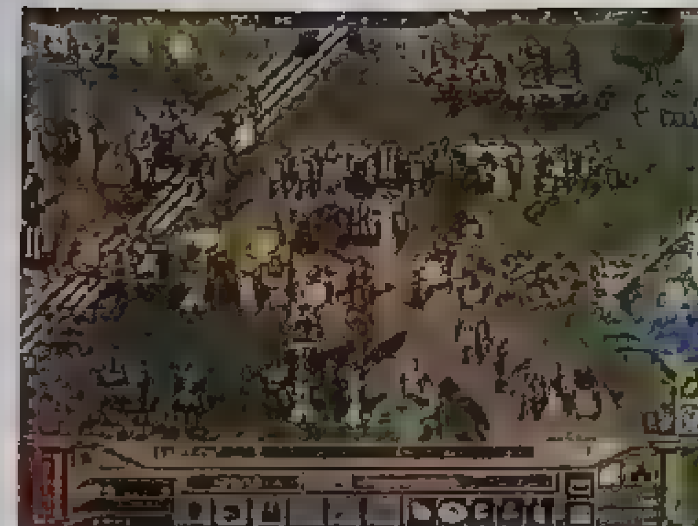
法师PK全职业的个人见解

法师VS战士（必要法术：龙鳞，敏捷，魔增，篮言，火鸟，炎浪；可选法术：缓慢，饥饿，夺目）

现在战士攻击都满高的，一般见面不是双重就是冰山，也有使缓慢和饥饿或者别的什么的，所以只要第一个照面不被双重或者其他招式秒，就有希望加上龙鳞，龙鳞一套，只要喝水技术好，暂时就没有生命危险了，敏捷看对方的速度决定加不加，不过我觉得跑的快毕竟安全些，然后就可以篮言他再来个火鸟或者炎浪，看周围怪的多少定，或者篮言也不使，直接回头一个炎浪，不过由于现在战士的速度都不慢，所以回头前最好能给战士加个缓慢，那样效果更好，当然先篮言后打更安全。要是被冰山冰的话，就看你的运气了，我没喝过速度水，不知道能不能解（我打架从来不带那个），要是能解当然最好了，要是不能就用跑动及解除咒语吧，只要把咒念完加上了，就赶紧拉开距离，一个篮言先成，其他怎么打自己想吧。至于饥饿的话就吃东西啦，好在饿的招式攻击不是很高，FS能挺住3到4下，血少的也能挺住2到3下，要是你没带吃的那我没话说。缓慢也好办，毕竟念咒速度不慢，不像冰山冰到就念咒变慢，只要你能直接给篮言或者缓慢就行（要么先定住他自己再解掉，要么就大家一起乌龟爬，然后自己再解），其他的就看你怎么虐待他了，总而言之，只要FS开始不被战士秒，那就是FS玩战士了，即使打不过也可以耗嘛，吃的多也没事，总有饿死他的那天，呵呵。

法师VS弓盗（必要法术：远防，敏捷，篮言，石化，魔增，火鸟；其他可选法术：缓慢，夺目，饥饿）

现在我感觉弓盗没以前那么好打了，基本人人会排危或者MISS罩，只要开始没被他们秒就能加上远防，那样就死不了，不过远防的时间很短，基本和MISS罩的时间相同或者稍微长一点，得看对方MISS罩长短了。排危还好说，直接用火鸟就行了，打不打得死看你的造化了，再怎么说排危比MISS罩好打，起码不怕错住他时他再加上MISS罩。要是出了MISS罩我个人认为很难办，现在弓盗都会跑动集气，而且MISS罩的念咒时间比篮言短，外带2种职业跑的都飞快，所以一般都是你定住他了他的MISS也念完了，还没等你给鸟就先加身上，这个篮言就等于白加了，所以，和有罩子的打，一定要用石化。石化的时间基本都在20秒以上或者更久，和一个MISS的时间差不多，我想没一个会MISS的弓盗打架会穿时间装吧，等石化效果消失时，就是你篮言他的时候了，然后再火鸟或者炎浪就行了。或者石化一完就直接用火鸟，否则一味的篮言下去只会谁也打不死谁，或者是你先死，对方死的几率很小。要是对方是纯弓，那只要1下秒不掉你的话，等你加上了远防，他就只有和战士一样，被你虐待。总之，和弓盗打，一定要学会不走直线集气，不走直线的话能减少45%以上被打中的机会，还有敏捷不离身，然后篮言或者石化什么的点的准不准就是你的操作问题了。再就是他跑你一定不要追，他万一回头来个多重或者别的什么，即使套远防也会下不少血的，也不要叫弓盗近身，很麻烦的，你魔法放不到他身上，他打你却很疼，至于嫌他跑的快难打想给缓慢什么的，就看个人习惯了。我觉得缓慢的施法距离对于弓来说有点危险，一个多重能碰到3到4下，所以我个人不喜欢缓慢，对盗还可以，或者夺目和饥饿也不错。



法师VS传教（必要法术：龙鳞，魔增，石化，火鸟，炎浪，敏捷，饥饿；可选法术：缓慢，夺目，篮言）

所有职业中，我个人觉得最难打的就是传教了，血多，有MISS罩和雷提，会吸血，简直就是一个有超厚皮的坦克，和他们打一定要注意距离，一吸一拍子不是闹着玩的。外带现在祭祀跑的都不慢，这就更难打了，和他们打，首先得套龙鳞，要知道拍子的威力可是很大的，至于你血多套别的我不反对，敏捷一定要加，对方吸血的距离不算近，有距离才有安全感。对方要是总给自己加罩的话，那没说的，只有石化他，好在祭祀的跑动集气没弓盗好用，用篮言也有定到的机会，然后就用火鸟，鸟不死的就炎浪，浪再浪不死的，我是没见过了。要是对方加镜子和排危或者雷提什么的，那就算准时间篮言，镜子时间大概40秒左右，最长也不过1分钟，穿时间装的除外，算不准时间的就饥饿吧，反正被镜子弹回来也死不了人，祭祀没几个带很多吃的去打架的，饿到他用魔法补饿时，那就是篮言的时候了，说起来好像很容易，其实好难好难，总之，一定不要和祭祀对着吸血，你永远吸不过他的，篮言不行就石化，石化不行就饿，然后再篮言，再看你的操作好不好了，外带一定要有个冷静的大脑。

法师VS法师（必要法术：魔消，保护，篮言，火鸟，石化，吸血，加持，魔增；可选法术：缓慢，饥饿，夺目）

和FS打一定要保护不离身，魔消时时加，否则就有大部分时间站在地上看星星，再惨你就躺地上了。当你俩都加保护时，那就看谁的拍子厉害，谁的吸血恐怖，我个人认为，加了缓慢吸血效果更佳，方便操作，因为吸血距离实在变态，出了3人远就吸不到，近了也吸不到，2个FS都加了敏捷，跑起来都不慢，距离也不好找，缓慢了就变得好吸了，再补拍子就完事。不过呢，祭祀的吸血都能补回来，法师的也能，所以你就别吝啬那点水了。他缓慢你你就在他吸你时缓慢他，反正他会自动靠过来的，都不用你去追，然后再用解除诅咒，他这时只能吸你以后再解，而你就可以再缓慢，他还会解的，就再缓慢，来回几次他就没保护了吧，没啥说的，叫他看星星，然后怎么处置自己决定。要是碰到不吸血而是只知道篮言或者饿你的，要不就是在外面远远的放鸟，这样的最好说了，反正锁不到你，又有魔消打不死，他饿你你就回饿他或者上去吸他带一拍子，就希望他不是缓慢你再缓慢你的那种人，要是你觉得不安全就饿他吧，要不就也试着鸟他，看你俩的魔消谁丢得准了。还有，你俩互相篮言时，你最好用石化，因为时间比篮言长，你随后可以篮言他，不过看个人爱好定了。总之，被吸血的话一定要快点按水补，被缓慢而对方念着吸血向你冲过来的，那就缓慢他再缓慢他再缓慢他，自己的不解也要缓慢，等差不多了就篮言加鸟，要是不近身的就上去缓慢加吸，或者双方对饿（面包少的就饿一下加一下吧，反正没损失，对方却浪费时间，不过要小心他下一个念的可能就是篮言或者火鸟，所以保护和魔消不能离身）然后篮言加鸟就行了。说起来很难，其实FS是比战士都好打的，注意魔消和保护就没问题了。

盗贼的综合PK分析

本人练了近2年的盗贼，在盗贼的PK上有一点自己的见解。以前的PK不说了，仅以现在的纯盗为例。

我在PK时只怕法师和弓手。一般不会和法师打，要是有法师来打我，我就先冰山再加饿，然后快速溜掉了。别问我为什么，有防还有箴言还打个P。要是法师不箴言，随便他放什么魔法也别想打到有点经验的盗贼。要是法师用龙鳞，那么恭喜，隐形加冰加饿再究极或者鲨鱼（本人在竞技场用过多次，一个字，爽！），还有就是要分辨法师的咒语，听见是箴言就闪吧，这是打出来的经验。

为什么怕弓手呢？弓手追着你用多重，正常情况下完全可以秒你，你怎么办？究极？究极秒人对距离和角度要求非常苛刻，我试过和弓手究极对多重，几乎没赢过。冰山？且不说别人带没带速度药，就说你敢靠近吗？近身就被多重秒。所以和弓手打只有加了冰甲再冰雹，如果这样的话最好穿一件麻痹装，冰雹麻了马上究极。

至于和战士祭祀打，我可以这样说，就算是偷袭我也可以保证不死，只要不死，就有办法折磨对手。打祭祀就是狂饿，祭祀一般不会带很多面包；对付特别BT的带了很多面包的祭祀，要是旁边有攻击高点的怪（最好是双头或魔骨）就一直冰，让怪追着祭祀打，一句话，就是要善于利用你周围的怪和你的队友。

打战士，没什么说的，只要不近身你就保证可以不死。想究极？算了吧。目前我和战士打（单挑）就是隐形加冰山，然后在镖刚好可以打到的地方用十字冰雹。大家都知道直线冰雹吧，我发直线冰雹只需要往旁边移动一格，之后又可以马上再发一次正常的冰雹，看起来就和直线冰雹重合成十字（目前我还没看见别人用过，这种冰雹对操作要求非常高，我也只能在镖的射击距离的4/5以后才能发出十字冰雹，和别人的距离要尽量远），这样战士一般会中8~9下冰雹，如果你攻击不差的话战士就应该挂了。对磐石战士？算了，冰了就跑吧，如果不怕费CP，饿嘛，要是你狗屎运好的话……

盗贼PK最忌混战，记住，你是贼，别去混战。隐形后在外面等着，看准人后马上冲过去究极，不管别人死没死，究极完了都要马上跑。“到了就打，打了就跑”是盗贼要恪守自己的，因为杀人的机会通常在一瞬间，不行的话就闪，再找机会，只要不死，机会多的是。

另外我还谈一下本人隐形和冰山的用法。用了隐形可以再用其他技能大家都知道吧（包括暗系的饿），隐形后尽量躲在树后面，特别是在边境时，本人是拜泰斯的，经常一个人潜入杰罗打石头（身上带1个复活药，被堵门的杀了马上跑开，通常我只有在进入杰罗时被堵门的杀）。隐形后用冰山，一定要打完就马上跑出他的屏幕，然后换个进攻方向再去杀他，这样被对方攻击的几率很小，《龙族》的老玩家都知道为什么吧。要究极前，先在刚好可以看见对手的地方看准了，再去究极。还是一样不要恋战，究极了马上闪，再重复以上步骤。现在我打边境战，一般只挂1次，有时还不挂，通常杀10人以上。

我提倡贼多打偷袭和暗杀战，这样配合隐形加究极，成功率非常高，是不会隐形的弓手和需要聚气放魔法的FS所不及的。PK就是让别人躺下，别在乎什么手法，尽管偷袭、饿、毒、冰（以前我PK开始就是隐形加冰毒饿，现在把毒改学成加CP的了），还要善于利用可以利用的一切，例如冰了让怪去打，还有就是法师追着你乌时往人多的地方跑。我们是贼，注定不能像战士一样光明正大，所以，PK时隐形，再绕几圈，冰山又几下，饿几下，找准机会十字冰雹或究极吧。

关于祭祀PK杂谈

1.2后大家都说祭祀弱了，但是我还是觉得祭祀不算弱，只是不强而已，而且祭祀成型晚，在没有成型前的祭祀确实很弱。每一种职业都有可以一击必杀的绝招，可能是祭祀属于神圣的医生，不是杀人的角色，所以就没有这样的绝招了。但是医生也需要保护自己，最好保护自己的方式当然是把对手干掉，对此就要说说祭祀的PK了。

玩过祭祀的人都知道，祭祀要杀人无非就是一吸一拍，由于不断的改版，现在连祭祀吸血的威力也减了很多，再加上拍子的速度慢并且MISS多，即使吸到也未必拍的到，这里提醒广大的祭祀，你如果要PK一定要加幸运圣言，如果没有你就先输了30%。

祭祀vs法师：法师血量是所有职业里最少的，但是也是所有职业里攻击最高的，对付法师首先要给自己加镜子、雷提。一吸一拍一般都可以挂掉对方，但是要切记：如果你没有把握追到的法师，最好不要去追，法师的回头浪足以挂掉你。祭祀和法师PK胜算1:1，不是你死就是我亡。建议装备：移动装、麻痹装、缓慢装、火药装、魔法回避装、施法时间减少装。

祭祀vs祭祀：祭祀对P是最痛苦的消耗战，如果两个都是操作不错的祭祀，到最后就是纯拼药水多少了。还有就是谁操作好、谁攻击高、祈祷高，谁就是最后的胜利者。祭祀对祭祀比祭祀对法师都更要掌握镜子的时间，不但自己的连对手的也要掌握清楚。祭祀对祭祀PK胜算1:1。建议装备：攻击装、施法时间减少装。

祭祀vs战士：现在的战士们已经抬起头不再是垃圾了，血暴多，杀战士就要求拍子攻击高，同等级的战士，你也只可以吸掉他一半的血。在和战士PK时多注意他加血的时间，什么时候可以一吸再一拍子解决的时候，就要毫不留情，而在这期间你可以找好时间夺目或诅咒他，为你自己赢得更多的机会。不过战士中的高手都蛮厉害的，很可能会打到他没瓶了为止。祭祀对战士PK胜算1:0.8，目前为止战士还是祭祀最好杀的职业，不过就是时间长了点。只要你自己喝水也快，一般是不会挂的。记住：和战士打有时候面包比瓶子更重要。建议装备：攻击装、施法时间减少装、回避装。

祭祀vs弓盗：最头大的职业，高攻击高移动并且血量甚至比祭祀还多，使得祭祀杀弓、盗几乎是不可能的事，除非对方是菜鸟。但是也不是说对弓、盗就没办法了，他们要杀你也是要接近你来实现的。不停的移动自己的位置可以使自己的伤害减少，只要你经住了他的攻击，你就有机会了。高攻击和高移动这时候就是关键了，不要可惜瓶子，在你没有诅咒的情况下，他们是可以轻而易举秒杀你的。祭祀对弓、盗PK胜算0.8:1。建议装备：攻击装、施法时间减少装、回避装、AC装。

总言之，最后的胜利是属于喝水快聚气快移动快的“三快”的人的，是不是你就看你能不能做到了。

弓手PK心得完全攻略

弓好用的技能就那几个，多重火、鲨鱼飞弹、冰甲、转换之甲、嗜血琥珀、究级火。多重和究级是实用的PK技能，鲨鱼是用来练级的，PK一点用处没有，冰甲可以防冰山，转换是用来杀比你等级低很多的祭祀加了罩的或者是法师加了防远用的，实战中没什么用，鲨鱼是可以破罩但是打不痛，嗜血琥珀是用来续CP用的。

弓vs法师，单挑基本上没得打，在自己没有加持，没有保护或排危的情况下，应该采取速战速决，如果对方法师防远加上后你还没有秒他的话，基本就输了。群殴时弓箭的首要任务就是解决对方的法师。杀法师的最佳时机就是当对方集气的时候，用多重火或者究级火，这时候你点对方法师脚边跑过去，在没有跑到他身边的时候就点他，这样到他身边多重刚好出来，如果对方法师操作好，用了移动集气，而多重没打中的话，就应该保持一定距离跟着他跑，一次不打的话再来一次。和法师打架需要注意几点：

一、你要学会听魔法，常用的有火系魔法（Darkness, blast like a fire），诅咒系魔法（Come to me, darkness which calls death），这两个需要特别注意。另外还有魔力附着（包括魔力增幅，魔力消除，Give me the power of all the transformations），特技系（保护术、龙鳞、敏捷，Wakeup the souls of the generations），僧侣（解除诅咒、防远，Don t be afraid of fear）。

二、避开对方的火鸟、炎浪、火焰放射，当听到火系魔法的声音时，你应该绕着法师跑，这样可以躲掉火鸟和炎浪，但是如果出来的是火焰放射，你最好跑远点。当法师集了火系魔法的气时，他经常装做逃跑状，其实他是在找最佳角度放魔法，所以，个人感觉火焰放射比炎浪难躲，它是朝四面八方出去的。这时候不要急着打，而是绕着跑，你一旦追他就很容易被回头浪打到。但是如果你身边的地方狭窄，不能绕着跑，就要注意了，看到炎浪出来了你就朝着炎浪出来的方向的90度跑，避开炎浪的角度，往往这时候炎浪只能打到两三下。

三、根据实际情况选择用多重火或者是究级火，这需要你对自己的攻击很了解，根据打出来的数字推断他加的什么保护魔法，如果一个多重火全中还杀不死的话，你就应该考虑用究级火了。

四、如果对方法师操作好，你加了保护而他又给了你缓慢，或者你是加了排危而法师给了你夺目，这时候就要小心了，这时候保命要紧，去追法师是不明智的，避开他等诅咒效果消了再杀也不迟。

五、时时刻刻注意你的保护和排危还有没有，如果没有了而且你听到法师念主诅咒系的咒语，首先就是跑，跑越远越好，然后找人给你加排危保护，如果不幸给箴言了，这时候就要考你的喝水能力了，能坚持到箴言结束最好，不能也就没办法了。箴言结束怎么办，如果有祭祀的话就朝祭祀的方向跑，让他给你加排危；如果没有的话这时候就不能跑了，要先按多重或究级的热键，等箴言一没就马上放魔法，然后用最快速度点法师脚下发多重或究级，具体用多重还是究级要根据法师加的是龙鳞还是保护来定。为什么这样呢，因为你和法师贴身的话他是放不出魔法的，可以秒了他，如果他已经对你放了箴言，这时候还有0.5秒左右的时间你还可以动，高手往往能在这短短的时间内秒了法师。

弓vs祭祀，1.1之后祭祀多了两个新魔法，但是和祭祀PK的方法还是没变。血牛祭祀一般加雷提的权能，用吸血；血少的祭祀一般加罩子配拍子。单挑的时候对付血牛祭祀有究级最好用究级，因为多重火除非能发得快，要不很难杀祭祀，当然打击的最好时机是在祭祀集气的时候，如果没有究级就要近身一直多重，不让他有喘气的时间。和血牛祭祀打架要注意一点，祭祀吸血的英文是（I'll punish you），当看到xx对xx施展了夺取生命值魔法的时候，赶紧按两下喝血然后跑开，如果网不卡的话，一般等在吸血后面的那一棍是很难打上去的。操作好点的祭祀会先给你夺目然后再吸你，这时候就跑吧，给夺目后弓是没什么攻击力了，因为很难点中人，而且视野小。和加罩的祭祀打架我就不用说了，人人都知道趁对方祭祀续罩的时候用多重秒，这里我不推荐用究级，因为究级只有一发，这一发打出去到第二发还需要时间，这几秒的时间已经让你错失了秒对方的良好时机。群殴的时候对付祭祀主要找血牛祭祀打，加了罩的让战士去打，群殴一般用多重火，战士这时候要给祭祀黑暗之刃，当祭祀速度慢下来了，你的多重火也就好发多了。

弓vs战士，单挑的话弓还是比较有胜算的，毕竟战士没什么可以秒你的，而你有究级火、多重火这两个强力的技能。血牛战士，往往会给你黑暗之刃或者冰山，然后再切换成双重攻击来打你。你可以往上跑，引战士从下面跑上来，这时候再发究级，具体原因是我发现究级上面打下面的很容易全中。战士如果一直用雁落的话我没法，这招有点赖。战士有时候会先来个泰班的礼物，再用黑暗，所以你这时候不要急着用究级，绕着他跑，等他切换成双重的时候再用究级。和战士单挑只要注意喝血基本上赢的一方是弓箭。群殴的时候和打祭祀差不多，也是用多重火帮我方的战士打。还有一点，如果是对方两三名战士追着你打，要利用你的速度优势，先跑开一段距离，引战士上来，然后算好距离来个回头箭，回头箭可以是多重或者究级。

弓vs盗贼，说老实话，盗贼转了之后确实强了很多，尤其是单挑方面，弓和盗贼打处于下方。单挑的时候盗贼一般先用枪冰山冰你，然后再切换成镖，然后一般的就是站在远处用冰暴，这时候要注意喝水，一般一个冰暴要喝一下水，要不很容易挂的，高手会选择用直线镖或者是究级冰秒你。很多人给冰上后就手忙脚乱，其实这时候杀盗贼还是有机会的，第一个机会是对方在冰你之后他切换成镖的时候，往往盗贼看到冰了你他也就降低了防范，没跑多远就急着切换，当他切换的时候有个停顿的时间，这时候如果距离近可以跑过去给个多重，但是这招成功率不高；还有一种方法是如果对方打算用究级秒你，你就碰碰运气了，站着等对方跑近，然后用究级，看哪个先打到对方。如果你CP多的话，可以在看到盗贼拿着枪隐身跑过来的时候赶紧跑开用冰甲，冰甲可以防冰山的，这时候只能用普通箭射，不过盗贼拿的是枪没多少攻击力的，你占优势，等他换镖的时候你也可以用多重了，这时候优势还是你，你多重比他的究级好用多了。如果你CP少，不能用冰甲，这时候可以选择站着等对方盗贼来冰你，他一过来你就用多重和他硬碰。这里说了很多对付冰山的方法，但是群殴中如果冰上了还是保命要紧，杀人第二。群殴的时候，你除了要杀法师，第二个任务就是要杀盗贼，因为盗贼的冰实在让我方的战斗力低了许多，而我方法师的炎浪和鸟都比较难打到盗贼，群殴的时候杀盗贼还是比较麻烦的，因为对方会隐形，而且盗贼打架的时候很少站着。如果对方身上有排危你只能用究级碰碰运气了，这时候多重火已经秒不到对方了。

弓vs弓，没什么好说的，看双方的操作了。弓是1.0之后才强起来的，主要是有多重火和究级火这两大PK技能。多重火人人都知道要近距离才能发挥出威力，但是用的时候不能连点，弓打架最忌讳的就是连点。象站定的人，例如集气时的法师、祭祀，可以先点他脚下跑过去，然后点他人；但如果是跑动中的人就麻烦了，要用到追杀，边跑边点他。这里要提醒大家一下，很多人都是一直点着你追的人，这样是很难射出箭的，因为当你有射箭的动作时，你再点就取消了动作，正确的方法是点一下放一下，点准后再放开，等完成了射箭的动作再继续追。这种方法能减少你的空箭率，而且还有个好处是多重火是散射状的，往往对方跑远了还能被你的箭打中，一旦被打中，对方就会停顿一下，这时候利用你的速度优势跑近点再补一箭，这也是我为什么移动加到314穿祝福的道理，314移动有利于弓箭的追杀；基本上打中一下再追过去放第二个多重，对方就可以全中了。如果是对方追你，你可以用回头箭解决，先跑开一段距离引他过来，然后点你和对方的中间，再点对方的人，因为箭射出去要一段时间，你在对方没追上你的时候点他，等追到的时候你的箭刚好出来，这时候就能让对方5箭全中，这种方法往往是用在对付几名战士追你的时候。

现在谈谈究级火，如果你的多重火解决不了对方的话，就应该考虑用究级火了。究级火主要用来对付战士和加了龙鳞的法师，还有加了排危的祭祀。究级火有两种用法，一种是打站着不动的人，点对方上面45度角的点跑过去，记着一定要这个角度打，很容易出全中，而且从上面打下来比从下面打上去容易全中；另一种是引对方来追你，然后用回头箭。究级火和多重火有一点不同，究级火射人的最好角度是45度，而多重火没有这个要求；相反多重杀人的角度最好是90度或者是0度，就是直线打。群殴人多的地方不要用究级，究级火是对付落单的人用的。■

魔剑封城后自由人生活指南

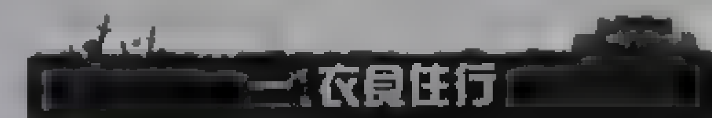


《魔剑》自从公测以来出现了很多意想不到的玩法，不少热衷于无差别收割（在练功点杀人洗劫钱物）的强盗们单枪匹马也敢挑战大公会，把练功点闹得鸡飞狗跳之后，他们只需在不同城市间反复移民就能把上百人的追杀队伍引得团团转。一些公会成员也时不时练个带敌对方公会后缀名的小号四处劫掠，七大服务器中每天因此引发的外交危机比战争还多。在这混乱中最不幸的当数各位自由人玩家，被PK了也搞不清对方所属公会，头标的辨识作用形同虚设，好容易等仇人上线也只能跟在对方后面不停移民，对方如果成心要躲，连和他打照面的机会都没有，因为即使是大公会也没法在所有城市里留人设伏。在这种情况下，8月8日升级的新版本中，天人公司强制关闭了所有玩家城市的移民功能，这一改动给整个游戏系统带来了一次大洗牌，身为公会成员的玩家当然吃穿不愁，练功有高级会员带，买东西有折扣，出趟远门说不定还有人拉，对于这些甘愿以部分自由换取生存条件的玩家我们无可厚非，不过本文将要探讨的是作为一个自由人该如何在封城之后生存的话题。

在这个巨大的世界里，如果不能通过符石大师移民到那些远得不可思议的地区，你只剩下三种旅行方式：用脚走、经旅行家传送台周转、有人以召唤术拉你。

这对于那些习惯了瞬间即至的玩家来说无异于一场噩梦，打怪找副职符石再也没有那么方便了，也没法像现在这样为找一件价廉质优的装备可以满世界转悠。但改动也带来了不少好处，那些单枪匹马的收割者将很难逃脱追杀，如果没有同伙远程拉人他们也只能徒步逃跑。无论起什么样的名字一看头标就能认出你隶属于哪个公会，冒充敌对公会成员收割的战术也完全失效。

另一方面，对练功地点和符石怪物的控制权将成为每个公会生死攸关的大事，不同公会间的利益矛盾因此很容易激化，可以预料《魔剑》世界中的战争将更为频繁。因为头标绑定的原因，关城后战争中双方误杀自由人的可能性也大为减少，如果不是蓄意要搅和进去一般不会有殃及池鱼之祸。



一、衣食住行

■衣（装备）

自由人玩家获取装备不外乎有三种途径：打怪所得、其他玩家、商店购买，大多数时候打怪或PK获得的装备并不适用于自己，因此都只能出售给商店换钱。而要想通过打怪给自己从头到脚攒齐一整套好装备几乎不可能，所以商店的作用就显得非常重要，关城之后没有那么多商店可逛，是不是自由人朋友们就只能衣衫褴褛见人呢？答案当然是NO。在未来交通不畅的情况下，靠近练功点城市商店的价格绝对会让阁下破口大骂。但是，请注意，并不是只有在城市里才能建商店！

在目前版本中，已经有很多自由人朋友在练功点附近修建商店，关城之后这类野外商店的数目只会越来越多，数量一多自然就有竞争，店主们要想获取垄断暴利也并非易事。有的强势公会为保护战力有时也许会出兵拆毁周围的野外商店，如果你的店也被毁了，怎么办？组织盟友们报仇雪恨！敌人的敌人就是朋友，相信他人的敌对公会绝对很乐意向你们提供帮助，剩下的事不用我说了吧。

交通不畅的情会给想购买装备的玩家带来不方便，但对于有志经商的自由人玩家来说这也是一个大好机会，通过公众频道交流之后如有意成交，可由商人以召唤术拉客户到自己所在处贸易，为保证交易安全最好再建个银行，大家见面后再各自提款取货交易，客户买完东西后一个回城卷轴即可返回，也算相当方便。

由此可见医系职业将成为今后从商的首选，如果不嫌麻烦甚至可以专拉客户到自己店中倒卖垃圾，相信在新版本中以此为生的自由人将会越来越多。各服务器都有为数不少的自由人玩家，当他们只能在废墟上线下线后，那里也将成为新的经济热点，有意从商的朋友赶紧考虑你的废墟投资计划吧！

■食（练功）

现实生活中大家都要吃饭，玩家在游戏里要生存下去也离不开类似的因素，虽然你的角色可以不吃东西，但不能不打怪，所以我们权且将练功当作食物来看吧。

网络游戏绝对离不开打怪，就算你立志要做一位威名远扬的战场枭雄，但初期的升级修炼仍然必不可少。公会可以组织队伍带新人，那么落单的自由人又怎么办呢？除了几个穷哥们自发组队外，其实很多时候公会成员也愿意组自由人去打怪。随着战争的频繁化发展，人力将成为魔剑中的另一宝贵资源。少数大公会也许可以横眉冷面对自由人，但更多中小公会都不会拒绝带新人，因为那将是他们兵力的主要来源，在团结合作的气氛中很容易就能拉到新会员。

到目前为止，无论多大的公会好像都从来没有嫌自己的会员人数太多，一些小公会打仗时因为兵力不足甚至求助臭名昭著的收割集团





的情况也有，加上关城之后绑定头标可最大限度地排除对方公会派来的内奸和捣乱份子，因此招揽人心无疑将成为新版本中决胜沙场的重要手段之一。在这种情况下，相信自由人们的生存并不会像想象中的那么艰难。

随着级别的升高，自由人也需要到有更高级怪物的练功点去。为此他们不妨暂时寄居某个公会门下，等待自己级别高到可独闯江湖后再脱离公会。而高级别的自由人反过来又可以带那些低级的自由人，只要《魔剑》的世界里还有坚持自由人身份的玩家，那么自由人这个族群就永远不会消失。对于那些立志"终生不嫁"的自由人来说，他们可以在到达理想练功点后在附近城市里的旅馆投宿，具体方法见下。

■住（居所）

关城之后，未加入公会的自由人朋友通常都在废墟上线下线，但那些荒郊野外之地通常都意味着谋杀和抢劫，其实自由人们还有更多的选择。首先是旅馆，这种建筑物的作用在目前版本中一直未得到足够重视，简单来说，自由人或任何公会的玩家都可以到某座城的旅馆中，以每天100元的价钱向旅馆老板租个房间，确定后回到人物选择界面，下次再进入游戏就会出现在旅馆中。

在目前版本中，拥有某些建筑物的玩家如果在自己的建筑物中下线，再上线后又会出现在自己的建筑物中，也就是说拥有一座自己的私人建筑就能改变自由人的流浪生活。除了练功点之外，你可以选择任何地点修造自己的隐居小屋，远离兵荒马乱的凡尘俗世不再是个遥不可及的梦想，自由人朋友们，从现在赶紧开始攒钱吧。

有钱的自由人还可以考虑在野外建旅馆向其他玩家提供类似便利，同时也可为自己赚点零花钱，如果手头宽裕甚至可以修造别墅，在这个属于你自己的小型王国中可招募保镖看家护院。如果有恶人或仇家上门寻衅他们可以帮上大忙。对于那些手头拮据的自由人来说，他们除了寄身废墟和入住旅馆外也还有一个不错的选择，这就是即将在今后版本中推出的铺盖卷。玩家使用此道具后可就地安全下线，再次上线后仍在原地，这对于那些千山万水好容易来到理想练功点的自由人来说非常有用。不过无论是入住旅馆还是使用铺盖卷，自由人一旦被杀仍会返回废墟。另外自由人利用废墟上下线还有一个意想不到的优点，那就是每次出现的废墟都是随机的，只要不嫌麻烦也可以用这个方法跳到别的大陆去。

■行（旅行）

在没有召唤术拉人的情况下，玩家将不得不以自己的双脚（对不起，好像忽略了人马族）奔走于这个巨大的世界，即使是通过旅行家传送台转到其它大陆也需要步行才能抵达最终的目的地。在这方面，自由人和公会成员基本上是公平的，通常情况下大家不妨一起结伴赶路。当旅行成为游戏中必不可少的成份之后，一些原先不受重视的辅助性职业也将重新焕发生命力，例如吟游诗人、斥候、牧师等，他们的群体加速技能将使其成为远行队伍中的宠儿，从事这些职业的自由人必将大受欢迎。此外地理距离的作用显现出来后，路边野外商店的生存也就不再是个问题，相信很快可以看到通往练功点的沿途道路上涌现出无数小店。

如果能远程直接拉人那显然是最好不过，而这其中同样也蕴含着巨大商机，有心于此的自由人们不妨组建自己的"民航公司"，即由多名会召唤术的人物设点收费拉人，这边收钱再通知那边拉人，当"公司职员"越来越多以后收入也会倍增。作为商业集团发展到一定规模后甚至可考虑用于军事"空投"战术，当然，这种有违自由人中立身份的事情我们只是随便谈谈



二、收割者说

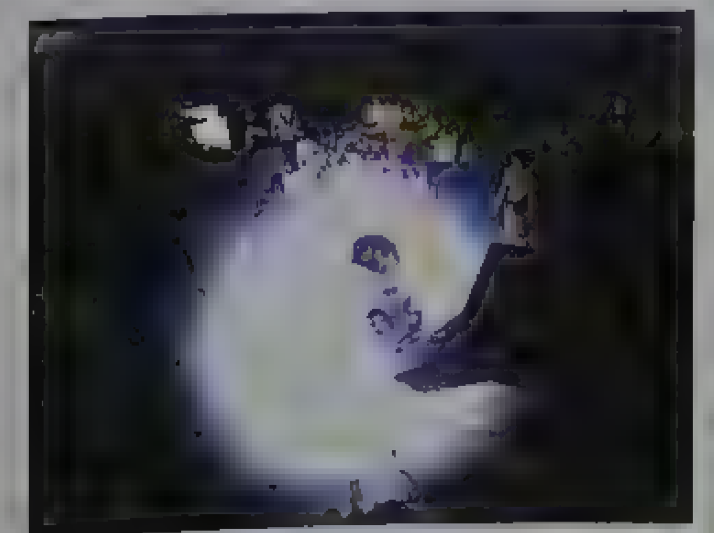
在《魔剑》的自由人中还有一个另类的族群，他们级别较高，专以杀人劫掠为生，这些就是传说中的收割犯了。他们通过袭击在练功点打怪的玩家獲取钱财，而目前版本中追捕队对这些收割者基本上无计可施。关城对收割者的影响最大，他们再也无法假扮某个公会成员，也不能通过频繁移民来摆脱追杀。不容否认，在这种自由度极高的游戏里这也是一种玩法，收割者在给玩家带来痛苦回忆的同时也促使他们更加成熟，但新版本推出之后收割者们真就无法生存了吗？

封城之后单枪匹马的无差别收割者们的确前景堪忧。如果没有一名会召唤术的同伙，带有斥候的追捕队很快就能逮住你，如果想用回城卷轴逃回废墟，那里可不会像如今这样人烟稀少，说不定追杀者之一已在那里等候你大驾光临了。收割者们如果要继续生存同样必须走团队合作的道路，合作意味着有去系同伙帮助你撤离，组成强盗团伙也才有可能打败前来讨伐的追捕队。另外，旅行概念的强化将使普通玩家的行进路线相对固定，这对以打劫为生的强盗们来说无疑是个好消息。

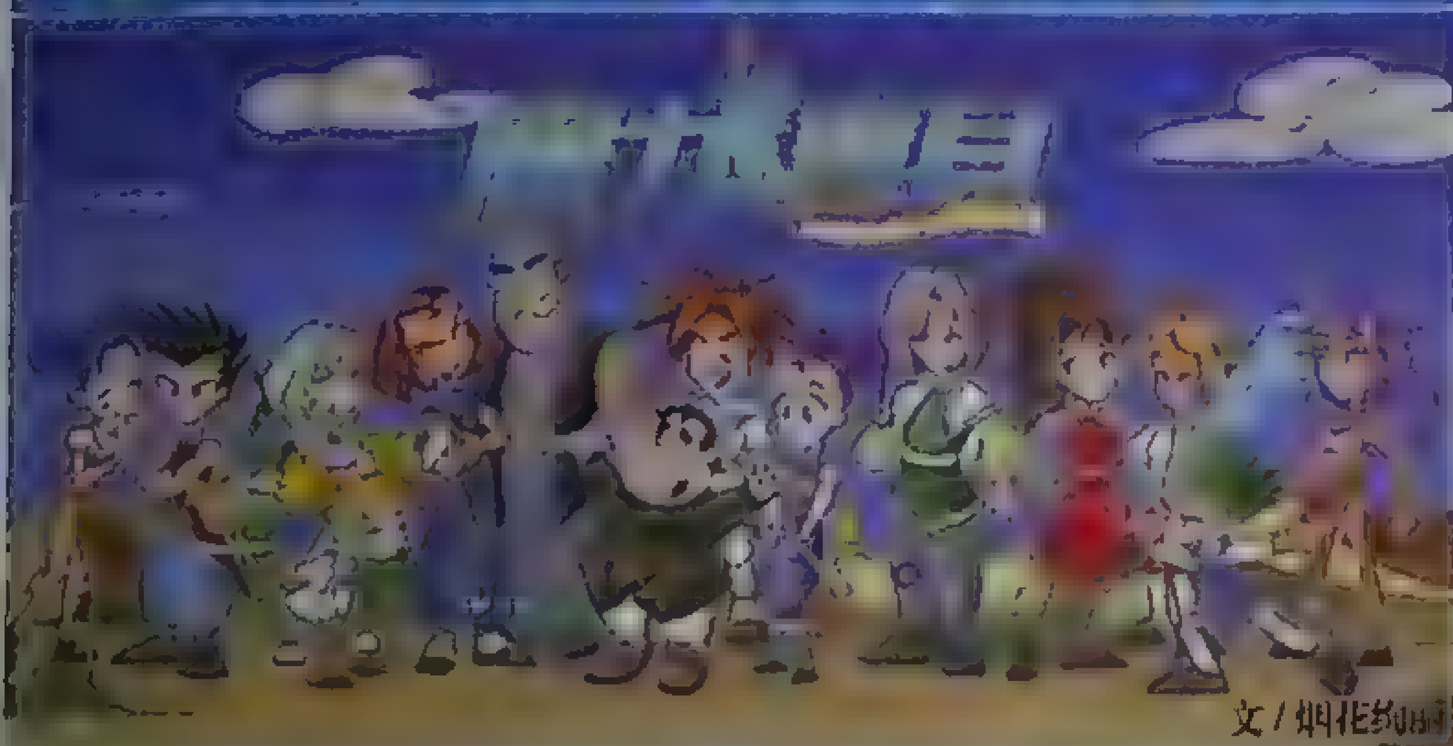


三、自由之路

《魔剑》的真正魅力在于战争，战争的胜负取决于公会领袖的运筹帷幄，也取决于参战双方的兵力对比，更取决于每位参战人员与队友协调配合的能力，当队伍中的每个人都做到各尽其职，要实现以少胜多的奇迹也并非不可能，这就是《魔剑》最精彩的闪光点，同时也是它与时下流行的韩国网游的最大区别。根据笔者公测以来的体验，《魔剑》归根到底是一款讲究团队合作精神的网络游戏，无论打怪还是战争都需要各种职业的密切配合，真正绝对的自由人是没有的。关城之后自由人也并非断了生路，不爱征战杀伐的玩家同样可以继续自己的自由之路，但级别即使再高最多也只能做个生意人。所有公会成员都是由自由人转变而来，但自由人只是《魔剑》中玩家角色发展的一个必经阶段，选择停滞在这个阶段继续游戏也无不可，但这种选择却意味着玩家自愿放弃了体验魔幻战争的机会，实在是令人惋惜。■



五人无传教秒杀露比全纪录



文 / 烟花约雨

众所周知，可爱的巫师露比是《魔力宝贝》前期最令人头痛的 Boss 之一，其超多的血量、恐怖的超强魔法让许多魔力新手不寒而栗。但是由于攻击吸收和魔法吸收（打过露比才能学习的技能）是战斗系（魔法师除外）中后期 PK 以及战斗中补血的必要技能，所以可以说杀露比几乎也成了魔力中一个必做的任务。下面介绍的就是如何在没有传教辅助的情况下，轻松秒杀露比的方法。



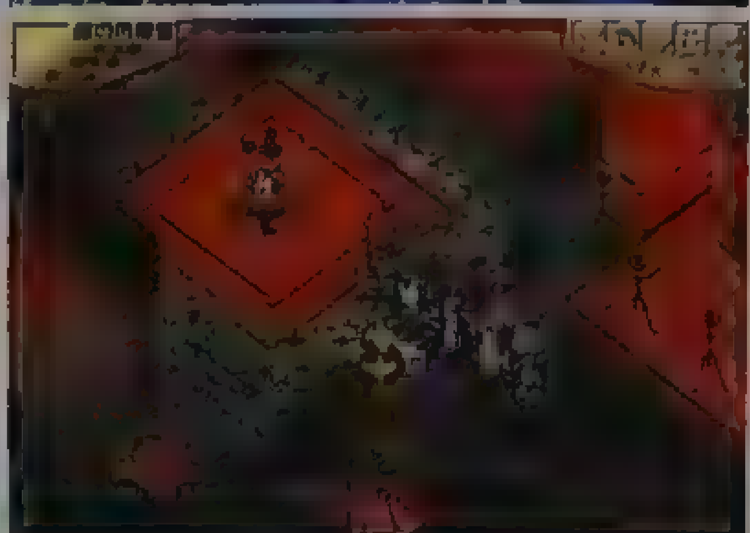
对象：20 级以上的玩家 5 人，职业不限（不过相信也不会有很多魔法师来凑热闹吧，所以还是物理攻击系的是主将啦），但是都要能传奇利。

准备工作：人手一只宠物（哎哟！谁砸我??我很罗嗦吗?go on），少量 100 的血瓶（有 200、300 的当然更好啦！哎哟ˉ），人手一把远程武器（什么?来不及买了?气功蛋会不?不会?赶紧去武器店抓把闪民弓！），近身武器一把（没有没事，到时空手吧），水火水晶风地水晶各一块（都知道姐妹店怎么走吧?）

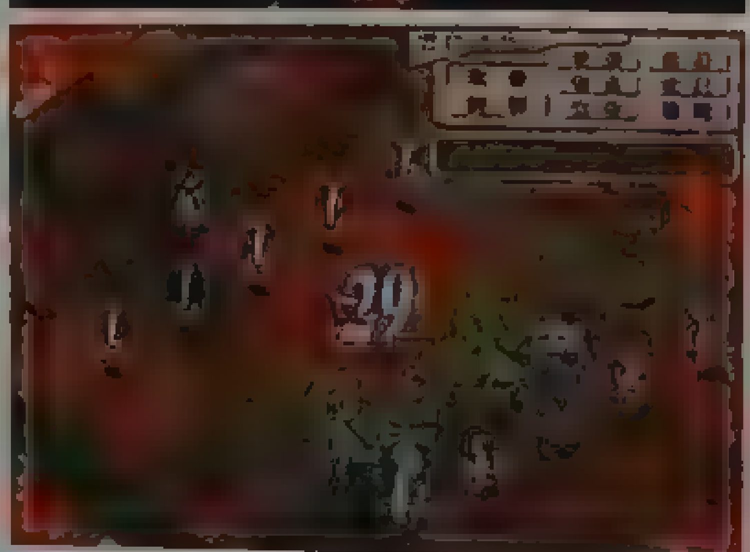


准备妥当，Lets go!

一行人浩浩荡荡来到奇利，出村子往东北走到冯奴的家(349.216)内和亚莉耶鲁交谈，这是作过的在消任务，没做过任务的你千万不要大惊小怪啦。然后回去奇利到 PUB(46.81)内跟蕾欧妮交谈，就可以拿到“给亚莉耶鲁的信”。再到冯奴的家内和亚莉耶鲁交谈，他会给你“希望的蜡烛”。此时要注意千万不要胡乱点确定，多点一次就会结束任务了。拿到希望的蜡烛就要加紧啦，这是有 1 小时的时间限制的。



下面赶紧往回走，相信路上的那些仙人掌和螳螂不会给大家什么伤害吧，如果有的话还是回去加满血吧，来到[illegible]室内地下一楼的奇怪石台处(35 7)，调查后就可以进到黑色的祈祷地下一楼，下面就是一段比较郁闷的路程了，因为要在巨大的地图里面一层一层寻找那个叫萌子的女人。路上时不时还会遇到鬼灵和血刀，强烈建议大家装备水火水晶，因为鬼灵的火系魔法对物理系的伤害是比较可怕的，但是血刀的攻击大多数时间可以闪开。此时弓手请不要节约魔蛋，出来很多敌人就乱射吧，留着很多魔见到露比也没什么用的。



一层一层的找下去，一拨一拨的敌人被杀退，终于找到萌子了（躲在这个角落里！真烦）。和她说话得到“恐怖旅团之证”。说话的时候队长尽可能把每个人都拉到容易和萌子说到话的地方，严禁落单！

最后就是抓紧时间往下冲，到底层看到守卫跟他交谈后就会交出证明。

进去以后给自己加满血，换出最高的宠（推荐蜜蜂）和弓箭（会气功蛋的卸武器吧）。这时候水晶有 2 种选择，攻击高的可以继续用水火水晶（有自信可以秒杀 30 级的鬼灵，这样宠第一回合就可以直接攻击露比了），攻击不足的干脆换风地水晶（人和宠合力杀掉红鬼）。另外，最好让攻击最高的当队长，而且要装备风地水晶。准备好了，杀吧！

第一回合，除队长第一回合乾坤杀掉露比前面的血刀（队长的宠打露比），其他的人分别消灭自己面前的鬼灵（方法上面已经说过啦，攻高的人杀鬼宠，宠打露比，攻低的人和宠都打露比）。一回合下来基本上鬼也差不多死光了吧，露比前的刀也没了。

第二回合，全体换近身武器！（自己面前的鬼还没死的就不要换了，把鬼杀掉后再换）宠全部普通攻击打露比（争取合击上）。

下面的就不要说什么了，换了武器了就一阵狂点露比吧！看着露比在一次一次的合击之下摇摇欲倒，是不是很有满足感啊?

如果出来 10 合击的话露比一般第 3 回合就死啦，也叫不出那句讨厌的“精彩的还在后面呢”了吧（超夸张的单体补血）。战斗中血不多了就自己吃血瓶，保持镇定相信可以轻松过关。

杀掉露比就可以杀光剩下的血刀了。出来学攻吸的和露比左边的人说话，学魔吸的和右边的说话，进去调查地上的天书就可以了。如果要学技能就不要找牌子买改造图了，不然会被直接传出来的！（进去了没找到天书就被踢出来了?……）

最后一点，如果很多宠 nono，血刀被杀掉只剩下 3 只以下，那么就登出吧，露比的超强魔法不是任何人可以抵抗的！

最后祝大家轻轻松松魔力，快快乐乐生活，度过一段奇妙难忘的魔力之旅！■

神州 和尚的另类培养法



文 / 朱柒柒

相信现在《神州》里剑侠和和尚是大家使用得比较多的职业，特别是和尚满大街跑啊，呵呵，为什么呢?我分析如下：

1）剑侠：后期 PK 只有术士能与之抗衡，高攻，快攻，操作简单容易上手，练级速度跟和尚一样是早期最快的，后期练级速度也很快。其实剑侠是个相当相当厉害的职业啊。一路强到尾啊ˉ

2）勇士：防高，血厚，升级慢，装备依赖性强，现在装备贼贵，而且装备越好修理费用也越高，所以勇士和早期的道士都是穷人的杰出代表。勇士的优点是技能操作简便，但这同时也是它的缺点，策略性不强，就像《传奇》里的武士一样除了砍还是砍。我个人觉得相对而言勇士其实是个最没前途的职业（啊，这位勇士 GG 你干嘛拿把屠狼枪走过来啊，偶先隐身偶再下线还不行吗?）。

3）道士：很强的职业——很难强大的职业。早期道士穷是出了名的，钱都用在买蓝和装备上了。道士里经常能看到如“穷得感动乞丐”“乞丐说我穷”“卖身你要不”之类的称号，贫穷程度可见一斑。早期，道士难练也是公认的，很多道士朋友对这个职业失去了信心，我所在的上海一服经常有道士在公屏上抱怨，还邀集全体道士到京城钱庄集体静坐向 GM 示威（法轮功?），汗～



其实道士就像《传奇》里的法师一样，想当年《传奇》里的法师还不是含血愤天的说自己有多弱，后来还不是成了最嚣张、最有钱的职业了。道士的法宝少，非常稀有，我想这是因为服务器没开多久的缘故，《传奇》早期的狗书要卖几千万还不是一样的道理（如果让你什么法宝都有了那谁还跟你玩?）。道士的火箭绝对是抢钱的说ˉ后期的道士我觉得也许 PK 并不是最强的，但是打宝绝对是最厉害的，宝都到了道士那儿了。5555555，打土豪分田地啊！帅道大哥哥，送小妹个舍利宝塔好不好嘛……（二转男道士甲：我要吐了，宝塔你先拿着，等我吐完了先！）一句话道士是标准的大器晚成型哈。

4）术士：从游戏设计上作为唯一的负面角色，也是属于大器晚成型的杰出代表，初期练级困难，后期 PK 强大（唯一能和剑侠对打的职业）。战斗手段丰富多彩，逃命的技能层出不穷，我逃我逃我逃逃逃!! 哎哟，谁在地下埋了块石头啊！啊，这是金矿啊（四处张望看有没有人发现，确认附近只有山猪后），偶ˉ偶先放包包里了……

5）最后来说偶的老本行——尼姑 / 和尚。正如北一的[我很 BT]大师所说，这个职业其实是个鸡肋——食之无味，弃之可惜啊。早期的僧侣高攻高防（相对），还有加血魔法，练级超快，多少二十出头的小弟弟小妹妹提了天神就直奔万二，还豪气地对天干嚎两句：“此次去祁州，小弟我准备吃在万二，睡在万二，练到二转才出来!! ”汗ˉ

和尚打僵尸练级是公认的快，呵呵，和尚们别得意，我们不能一辈子打僵尸啊。和尚的噩梦是从二转开始的，二转后高级怪打不了，低级怪经验少（你不会靠打老白练级吧??），二转后和尚用的装备也没有多少好的，最后只能沦落到给大家+++的原始用途上来。哎……一句话，越到后来越没意思，和尚属于短期股，不适合长线投资哈。

最后我来个总结：PK 最强的是剑侠和术士，区别在于剑侠是一路强到尾，术士是后期才强哈。打宝赚钱绝对是道士的天下，看着吧以后最有钱的一定是道士。勇士和僧侣是一对难兄难弟，但起码僧侣还能做个饱死鬼，勇士就只能做个饿死鬼了，勇士 GG 你不要 555555 偶给你超度得了，这个我拿手的，不收你钱的，只要给偶 500 的经验就成……（非常感谢北一服[我很 BT]大师的教导，特此感谢）

下面转入正题（观众：讲了半天废话现在才入正题啊，你很 BT～）。

其实这里我要说的是——僧侣的另类养成法。很多和尚尼姑们建号时都把 10 点属性加到了力量上，美其名曰——力僧。不可否认，力僧升级速度是快，因为和尚升级也主要是靠砍啊。品尝虎骨追风酒时找的火晶，加的 10 点力量，二转时 30 点属性也主要分配给力量上了。这样一来攻击是上去了，但是多少力僧玩到 45 级以后都是越玩越没有意思，比如我们的[我很 BT]大师，呵呵。

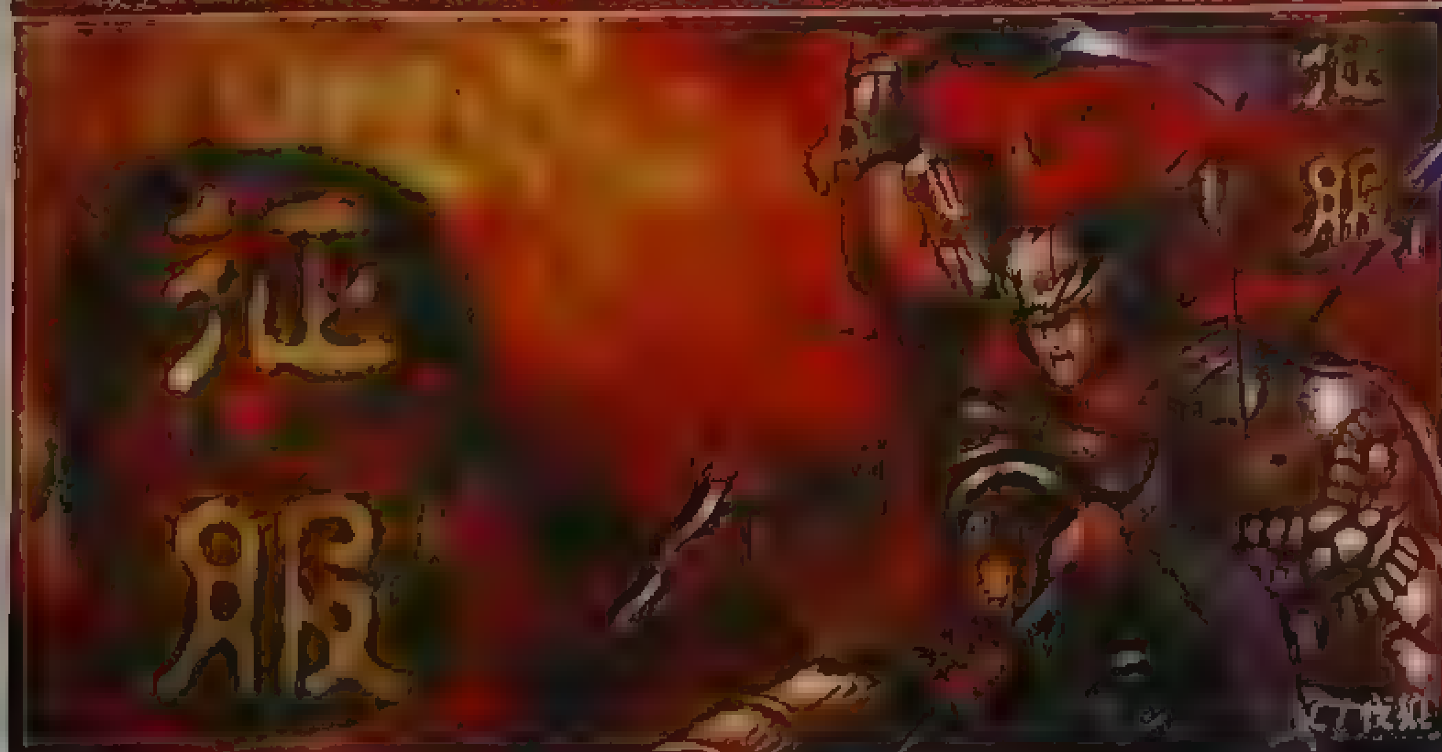
我想说的是，我们不做力僧，我们要做一名智僧！所有能分配的属性都分配到智力上去，找灵木晶酒加 10 点智力，二转后有条件带上两个智珠装备全选加木攻的，呵呵，这样的和尚也顶大半个道士了，大家就把和尚当道士使吧，靠法术攻击过日子吧，一个会+++的道士是什么概念?哈哈哈哈!!

如果说全力僧是 60%的剑士加 40 的牧师的话，那全智僧就是 60%的攻击魔法师加 40%的牧师。呵呵，智僧初期肯定是要比力僧艰难的，无论从练级还是赚钱，但我们的目标是在中后期——我们是智僧ˉ我们是智僧ˉ正义的来福灵ˉ正义的来福灵ˉ也不能将我们杀死ˉ杀死ˉ杀死……

大家好!!!! 我是上海一服的[朱柒柒]，欢迎大家和我做朋友，我的相片贴在官方网站上的，我不喜欢练级，现在还是 29 级的尼姑，我喜欢做理论研究，属于纸上谈兵的类型，最后祝大家在神州里玩得愉快，天天爆裁决爆龙纹，天天都有猪肉吃!! ■



征服 战士与勇士技能全接触



一、战士篇

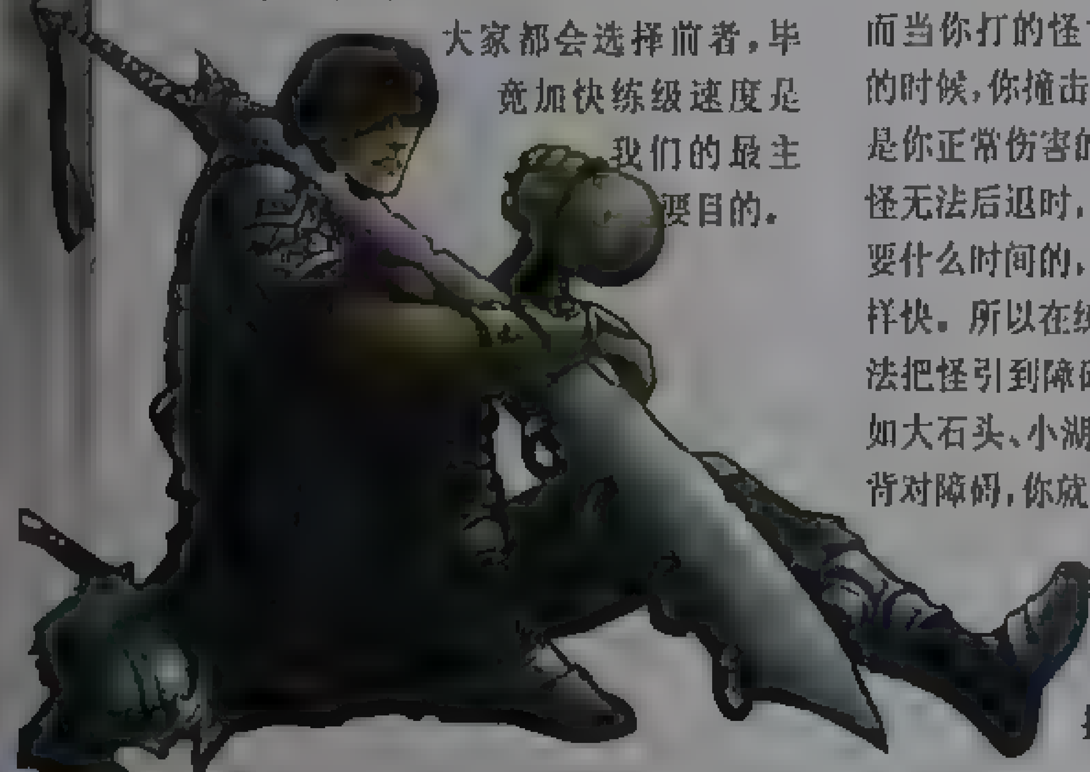
战士是《征服》最早开放的职业，因此，相较于勇士职业来说，它的技能也会更丰富些，而且，似乎战士的技能都比勇士的好些？其实也不必担心，毕竟勇士职业开放的迟，现在也在不断的为勇士增加新技能，像如今的鬼将就是一个相当有趣的XP技了。让我们看看战士都有哪些技能。

【无双】20秒内提升人物攻击力10倍，XP技，15级时可于工会内学会。

不消说，无双当之无愧是当前游戏中最佳的练级技能了，只要20秒，就已经够吓人的了。要知道，现在游戏中用一个XP杀怪的最高记录可是有59呢，不知道最近是不是还有人突破这记录。59只怪物是什么个概念，那可是意味着经验值上升一大截啊，呵呵~

【金刚】20秒内提升人物防御力3倍，XP技，15级时可于工会内学会。

如果玩家没有同时学会金刚和无双技的话，相信金刚技能会成为大家相当爱用的技能，可是，因为两者同时存在，自然会产生冲突，你是想要提升攻击力呢还是想增加防御力？相信大家都会选择前者，毕竟加快练级速度是我们的最主要目的。



【怒吼】增加队友20点XP值，XP技，15级时可于工会内学会。

咳……咳……这技能嘛，说真的，我可从来不用的，加别人的XP值，可是需要很大的雷锋精神哦。呵呵，实际上这个技能在战斗中是没有多大用处的，唯一的用处是在帮派大战或者PK赛上，才可发挥其作用。

【精确】120秒内提升攻击命中率3倍，XP技，15级时可学。

最先的精确技能，只有20秒的持续时间，不过，增加攻击命中率实在是无多大用处，又有无双技能的出现，使得精确都成了鸡肋技，没有人会去用它，不过，在最近的更新中，将原先的20秒持续改为了120秒，总算是有了点起色，但是还是难以成大器。

【冲撞】盾牌攻击技能，使用时消耗盾牌耐久度，以冲撞产生对敌人的伤害，63级时可学。

战士的盾技是一相当好的练级技能，撞击所产生的伤害相当于你正常的一次攻击。而当你打的怪背后没有退路的时候，你撞击所产生的伤害是你正常伤害的2倍，而且当怪无法后退时，撞击几乎是不要什么时间的，和正常攻击一样快。所以在练级时，先想办法把怪引到障碍物附近（比如大石头、小湖）然后让他们背对障碍，你就可以撞了。还要注意的是，应该武器攻击和撞击同时进行，鼠标左右连点，这样的话，大家可以发现砍怪的速度会大大加快，唯一的缺点就是你经常要注意看看你的盾，是不是应该维修一下了。



【飞月斩】新增战士XP技能，可秒杀低级别道士，在交易市场通过购买魔法书获得（10W一本）。

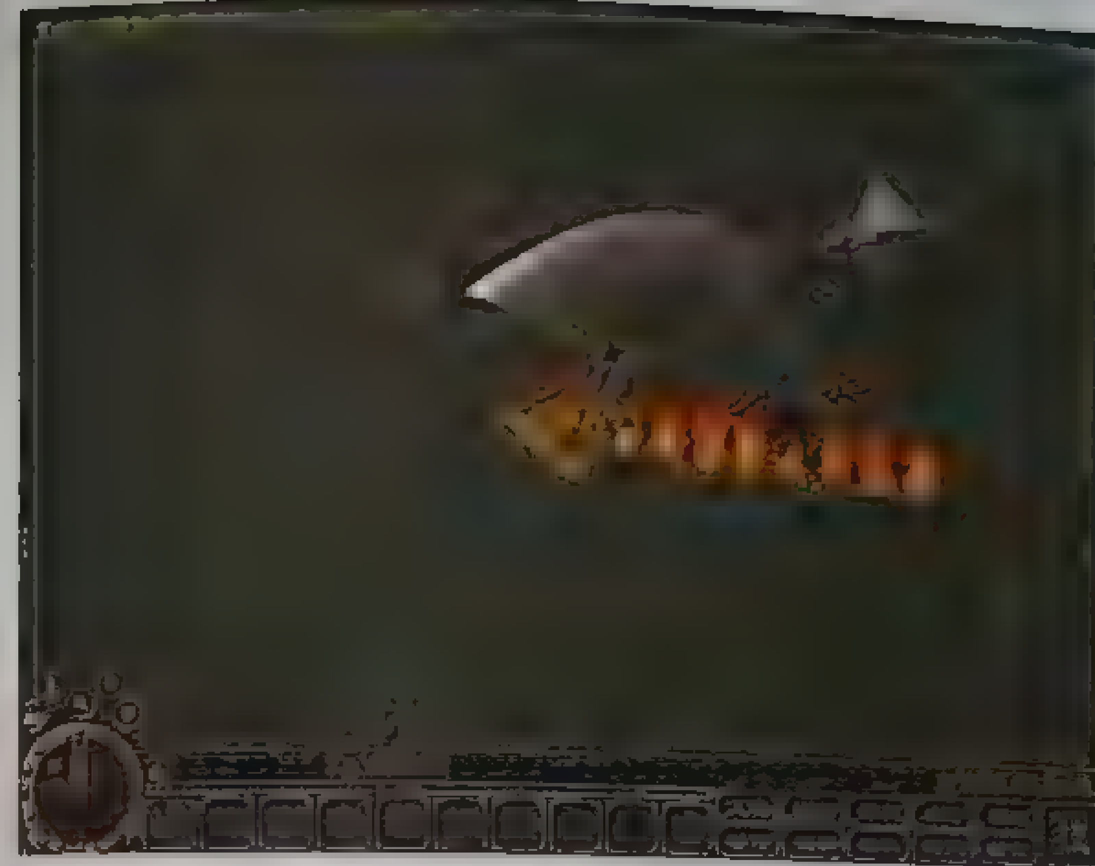
这是最近游戏更新中加入的一个战士新XP技，也是一个颇有争议的技能。平时不都说战士根本打不到道士吗？尤其是同级别状态时。这不，在继无双技能后，战士又增添这个飞月斩，尤其是对低级别的道士，将会形成秒杀。但是，学飞月斩很贵，该书必须于交易市场内找NPC购买，一本魔法书要卖到10W两，也许这对高级别玩家来说是小数，但对中低级别的玩家来说则是非常昂贵的。飞月斩只对PK有效果，对杀怪根本不起作用，这可要跟无双划清界限！

二、勇士篇

勇士在15级时同样也可学会精确与金刚XP技，其与战士的没有任何区别，所以这里不再赘述，我们来看看其它技能。

【旋风】20秒内提升人物攻击频率与行动速度，XP技，15级时可于工会内学会。

旋风技的出现，曾在一段时间内成为勇士的拿手技能，至于原先的精确则被大家弃之不用了。试想，有一个行如飞，跳如蚤的旋风，我们还要精确干嘛？此技发动身上被一蓝光包裹，眩丽是说不上，不过看勇士用旋风时的冲劲，倒也是养眼的很。





【鬼将】勇士XP技能，发动时人物变身为凶悍的鬼将，移动缓慢便攻击力超强，63级可学。

虽然在XP发动时变身为鬼将可瞬时增加攻击力，但是行动的缓慢是其最大的弱点，而且在变身后，防御力还会有所下降，所以，此技能绝对不适合在PK时使用。鬼将属于勇士的专属技能，只有63级才能学到，虽然对PK无甚作用，但是在怪物群聚地却可发挥重大作用。注意，在变身前先引怪，尽量缩短变身后的战斗行动时间，这样可最大限度发挥鬼将技作用。

【纵横四海】群体攻击法术，圆形攻击范围，40级可于工会习得。

纵横四海是可升级的技能，随着级别的提升，攻击范围与效果也会不断增大，发动时从人物脚底爆出一圈眩光，近身者披靡，这个不同于怒吼的是，其光圈更大，更辉煌了。而且，实用性可是大大的高，真是货用两全！



【化血大法】消耗100%体力补充HP，40级可于工会习得。

估计许多勇士都会忽略了这个技能，不过，如果学会的话，可以在应急时刻发挥出重要作用哦~尤其是在外杀怪时，身上弹尽粮绝，依靠此技而熬过逃回城的时期。

三、武器熟练度技能（共同篇）

武器熟练度技能是战士与勇士所共有技能，只要条件成熟就可以学会。

【飘香剑雨】剑技能，直线攻击，消耗体力值，剑熟练度5级以上自动学会。

此技能可以通过不断的使用提升级别，增加攻击力与攻击范围。一般在中期时可以学会，作为杀怪战斗中的辅助是相当不错的。

【迎风一刀斩】短刀技能，直线攻击，消耗体力值，短刀熟练度5级以上自动学会。

与飘香剑雨相似，唯一的不同是飘香剑雨从上方攻击，此技则从地上攻击，攻效与飘香剑雨相差不多。

【横扫千军】长刀技能，横扫前方一片区域的敌人，长刀熟练度4级以上于交易市场购书习得。

这是最新加入的长刀技能，只要长刀熟练度达到4级以上就可以学习，不过要花50000两征服币购买技能书（看来大家可要多挖挖矿卖钱了~）。此技能并不能人为控制使用，只有在玩家使用了长刀，并且学会了此技能后，才可在战斗中随机自发触动，并且发动的机率依等级而有所不同。

【惊艳一枪】长枪技能，攻击一直线上的敌人，长枪熟练度4级以上于交易市场购书习得。

长枪技能，攻击距离瞬间增长，对前方一条直线上的敌人造成伤害，长枪熟练度4级以上可以学习，用法与横扫千军相似。

【白虹贯日】匕首技能，瞬间攻击力增加，匕首熟练度4级以上于交易市场购书习得。

匕首的特点大家在游戏中都能感同身受，快！准！狠！在同级兵器中匕首始终占据高敏地位而不下，是其出刀快速的根本，唯一的弱处是攻击力偏低，不过如果有了白虹贯日，就不一样了。白虹贯日同样只会在战斗中随机性出现，算是对匕首低攻的一个弥补了，学学还是相当划算的。

【威镇八荒】长锤技能，能使敌人一段时间内停止攻击，长锤熟练度4级上于交易市场购书习得。

停止攻击？没错，一旦此技发动将会使敌人在短时间内失去反击力~不过，话说回来，此技在练级时的作用远没有PK时有效。尤其是对道士，可惜，不是定身技！呵呵~要是那样的话，蹂躏的就不是怪物而是道士了。注意，长锤的攻击命中率是非常低的。

【神戟困魔】长戟技能，增加扇形攻击，长戟熟练度4级上于交易市场购书习得。

与长刀、长剑技差不多，现在游戏中大部分的长兵刃都加上了这样的技能，只要大家有钱的话，都可以学习。

后记：其实游戏中现在每日都会有新的技能出现，笔者也无法在此完全列出，介绍这些技能只是能给大家玩游戏时做个参考，具体的技能感受则要你们自己去游戏中体验了。■

谁是最可爱的怪物 A3怪物选美大会



各位观众晚上好，现在是现场直播的Hellmash历史上绝无仅有空前绝后的首届12万人观摩，1987家电台电视台转播，吸引Silveradoo全部六个大陆所有眼球的，由我独家包意策划导演安排实施并主持的——谁是最可爱的怪物——Hellmash怪物选美大会。

在开始选美之前我想先有必要介绍一下我们今天的2位主持，我旁边的是人称帅过Bullmade的新一代圣骑士形象代言人——Bullmade（以下简称BM），而正站在你们面前的这位美女——灯光灯光，打过来，要亮一点，摄像把镜头拉近点来个特写，这位美女呢——就是公认最完美无暇美艳无方最接近神的人，120级的美丽女法师Blackyan（以下简称BY）!!!哇~观众的掌声好热烈哦~电视机前的观众是不是也在为我的美貌欢呼呢？现在让我们把话筒交给Bullmade。"

一身闪亮虔诚套装的Bullmade接过话筒，面无表情满目深沉。

"……"

"……"

"……"

"哈哈……（BY汗），感谢Bullmade的精彩发言，我来替他翻译一下，他是说，谁是最可爱的怪物——Hellmash第一届怪物选美大会现在正式开始~!!"

BY话音未落，但见斜刺里冲出一个浑身闪着银光的人，灯光摄像也毫不含糊，照的更是光彩四溢，一时间闪的众人都睁不开眼睛，混乱中只听一声巨吼，"不是说好了让俺做主持的嘛！为什么是那个小白脸？俺可是出了1000万赞助费的咧!!"

BY不知道什么时候掏出一副太阳镜戴上，一把拉住那人满脸微笑，"我来为大家介绍一下今天我们特邀的嘉宾主持，全Hellmash首富，穿着最华丽的战士——Bloodcrow（以下简称BC），今天将由他负责引导我们的参赛选手走台！"说完，冲着BC飞了一个微笑过去，那厮满腔义愤立刻换了一脸柔情。不愧是资深主持，压场的功夫不同凡响。

"这个，这个……啥叫走台来着？"

"就是带怪上台展示！"BY不动声色地扔出一句话，还以青睐踩了BC一脚。

"啊……拉怪啊！这个我내행！想当年俺可是号称血色凌霄……"

这次BY终于忍无可忍，甩手一个暴烈将BC直轰到后台，忽然在嘈中隐约听见"抢怪之手……"之类的惨叫。

"OK~OK~娱乐表演结束啦，下面请上我们今天的第一位选手，巨枭！"

音乐响起，周围彩灯迭闪，夹杂着不知道哪里传来的尖叫声，良久，舞台口处依然不见动静。

"巨枭应该是我们最熟知的怪物，相信我们在坐的每一个人都会对它印象深刻，第一次走出城门所看到的，第一次使用魔法打到的，第一次用武器砍到的，身上的第一道伤痕，捡到的第一件装备，第一个卷轴，都说第一次是最难忘的，相信大家也不会忘记我们第一接触到的怪物，请上：巨枭———"

BY极富煽动力的解说立刻引起全场如雷鸣般的掌声，这时一个黑影出现在舞台口的烟雾里，如果说是巨枭的话是不是体积稍大了点？烟雾慢慢散去，只见依然银光闪闪的BC扛着巨枭的尸体站在舞台中间。

"我让你去拉怪，你怎么把它杀啦!？"BY对BC传音入密。

"拉怪啊，当然是先砍一下了啊，可是这小东西孬的很，一下它就死了，给大家看看标本不行吗？"BC用自己认为最小的音量回答，不过看起来似乎前排一半的观众都听到了。

"啊哈哈哈…………（BY偷偷擦汗）很抱歉各位观众，因为出了点小小的事故，我们请来的巨枭选手刚刚得了急病，现在已经不治身亡了，作为主持，我对它的不幸深表哀悼，但是比赛不会因为这点小困难就停止，我们只能认为巨枭选手自动弃权了。下面请已经弃权的巨枭选手退场，让我们请上二号竞争者，并列8强的兄弟，来自诸神黄昏的暗影和魔翼！先请暗影上台！"

音乐响起，周围彩灯迭闪，夹杂着不知道哪里传来的尖叫声，"你只要请上来就好啦，别再砍了！"BY乘着空隙赶紧密BC。良久——

"你不是又把它砍死了吧???"BY再密BC。

"没那人啊？，"BC回密BY。

"人呢？，"BY又密BC。

"不知道啊，我平时看见它都是先砍魔翼一刀的，你又不让我砍……"BC又回密BY。

"……"BY暴汗，"你拿手戳它一下试试……"

半分钟后，BC领着暗影走上台，背后插满了魔翼的羽毛。

"先让我们来采访一下暗影选手吧。请问暗影选手，你对自己能够闯入八强怎么看，是实力还是运气？"BY将话筒指向没有眼珠的暗影。

"看？"暗影对着BY，表情由悲伤慢慢转为愤怒，"你还让我看？这么多年了我看见什么了我！Khathel那个白痴让魔翼看守我的坟墓，你看看我现在成了什么样子，人不人鬼不鬼，我以前是天下闻名的美女和骑士，现在呢？我是看不见我现在的样子啦，但是我明眸善睐的眼睛呢？没有眼睛我能好看到哪里去？就这样我都还能进八强，可以想象现如今的选美水平低劣到何种地步了！"

"你心脏上还插着羽毛呢。"BC好心的提醒暗影。

"心脏??我的心脏??连心脏都能看见???那我的身体??"

"有一半皮肤没了，身上全是血。"BC继续好心。

"啊!!!!!!!"暗影开始暴走，满场追打BC。

"各位观众，由于暗影选手的情绪极不稳定，而且开始殴打现场的工作人员，我们不得不中断对它的采访，而且相信以它现在的状态是无法继续比赛的，现在我以主持兼评委的身份宣布取消暗影的比赛资格，Bloodcrow，清场！"苦忍了许久的BC终于找到了爆发的机会，抽出板斧一顿乱砍将暗影切成了纸片。

"好的，让我们继续接下来的比赛，下一位选手是——刚刚被暗影控诉过的魔翼，让我们看看它对暗影的现场指控有什么说法！"

灯光，音乐，尖叫（以后省去此步骤），满身羽毛的BC带上了依然在不断攻击他的魔翼。

"很少有这么有活力的选手了，啊哈哈……我们让Bullmade来采访一下它。"

BM："……"

魔翼："你看什么看没见过怪物杀人吗？别以为装酷背个破棺材板我就怕了你了，我连Khathel都不怕会怕你小子！你有话就说有屁快放不要干扰大爷杀人要不一会就轮到你小子了。你问我对暗影有什么说法我当然有说法，一个死人居然还要我去看守你还问我有什么说法谁没事干去偷尸体啊？以前是骑士就了不起啦长的漂亮点就了不起啦？要不是我用魔法让它跟我它现在早烂成骷髅了！还抱怨说没眼睛，你们看见哪个骷髅有眼睛的？它那半身皮没了是虫子啃的和我一点关系也没有，我再不下手它早被吃完了还能象那样站着，不要它感谢我就已经很客气了还敢指控，看我回去怎么收拾它！别以为你把它杀了就完了一会我还能再召出来，你小子刚才戳我那一下疼死了，有你那么没事在人身上钻个洞的吗！现在我给你戳几万个洞出来看你爽不爽……"

"好的，魔翼给了我们一个很精彩的解释，因为我们这里是选美比赛不是法庭，因此谁是谁非我们也就不评论了，它刚才以它犀利的言辞说明了它不光有一双美丽的翅膀，还有过人的口才和敏捷的应变能力，神经系统的反应方面也相当正常，而且很有活力。Bloodcrow，清场！"BC抽出板斧一个漂亮的旋身带起漫天的羽毛，在音乐羽毛和尖叫声中将魔翼直抽进后台（场景参考FFⅧ）。

"下面是今天的第四位选手，极富心机而且极度诱惑的——请男同胞不要把鼻血滴到地板上——她就是——食！人！花！小姐——"

"食人花！食人花！"场下爆起男观众的一致欢呼声。

"看来食人花选手的实力确实不错，就人气这一项就是前面的诸位选手无法望其项背的，让我们请上食人花选手。"

音乐声中夹杂的轰~哗啦~噼啪~各种各样的断裂声，BC扛着一棵树走上台来，





出场怪物介绍

名称：<Mamora> 巨枭

级　别：13
攻击力：21~26
防御力：15
体　力：200
属　性：无
出没地带：雷莫斯/科纳多
外　形：能走路的大鸟，是猛犸的一种，身黑头大，有着华丽的外观，习惯用大嘴啄人，天黑时看不清它的身体，一般生活在人类居住的地方，所以看到它就意味着不到100米处就有人家。

名称：<Breas> 暗影

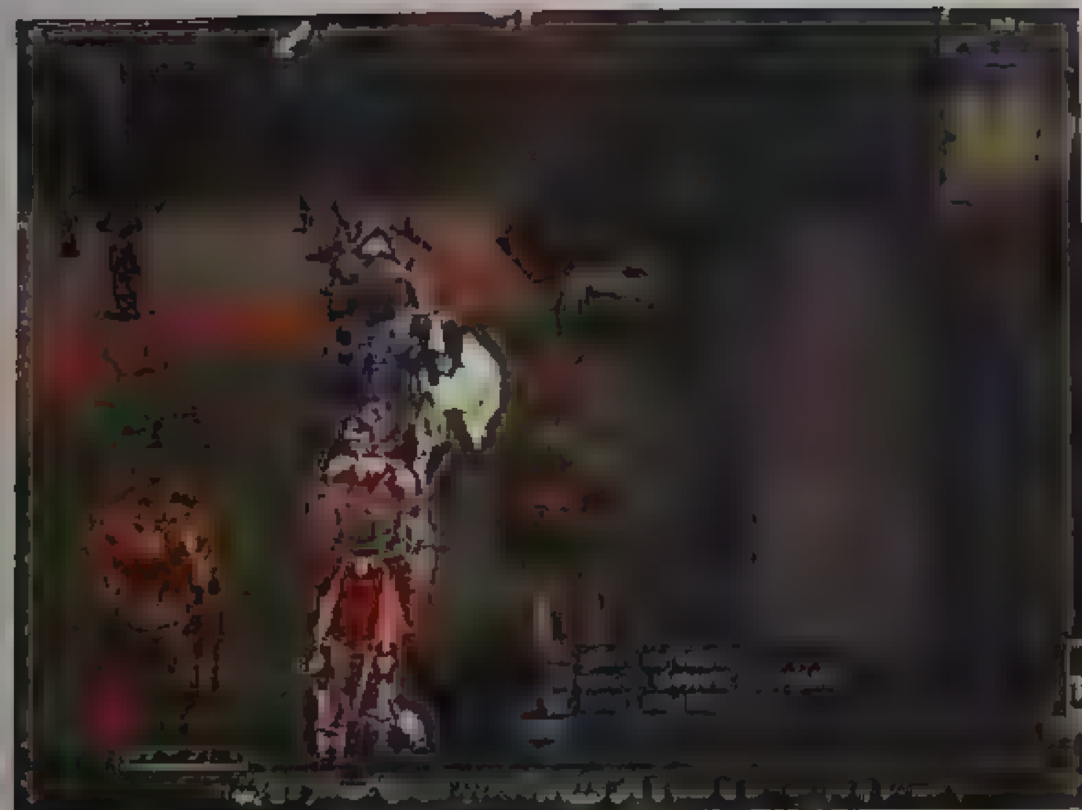
级　别：12
攻击力：52~62
防御力：55
体　力：480
属　性：无
出没地带：哭泣之地/诸神黄昏
外　形：金发碧眼的美丽骑士，以前是出了名的勇士，可被魔翼夺取灵魂以后就成了守护他领地的守护骑士。她没有眼珠，心脏贯穿着魔翼的羽毛，虽然对人类没有太大的仇恨，可无论谁侵犯自己的领地就会攻击对方。

名称：<Amadys> 魔翼

级　别：13
攻击力：65~75
防御力：57
体　力：540
属　性：无
出没地带：哭泣之地/诸神黄昏
外　形：在妖怪们的语言里有着罗嗦之意的魔翼原本是狂神Khathel的宠物，后来用卡赛勒的魔法变成人形。神赋予他守护地牢的任务，它却夺走暗影的灵魂，并利用她守卫自己。据说它们的巢穴在人类无法到达的活火山顶峰。他一般在暗影后面用扔羽毛的方法攻击对方，如果没有杀死暗影就很难攻击总是躲闪的魔翼，可一旦暗影死了，他就会疯狂攻击，他那宛如鲸鬼的身体一死亡，就会变成小鸟逃走。

名称：<Plounitz> 食人花

级　别：21
攻击力：100~105
防御力：79
体　力：780
属　性：Ice
出没地带：黑暗沼泽/失落圣殿
外　形：是一个长着一副美丽女子模样，可下身却是植物的妖魔，它以人类的灵魂为能量源。在树林里有个女子求救时你得特别注意，如果那个女子的下半身在花里，那它肯定是食人花。这仅仅是那女子用食人花的触须招引猎物的伎俩而已。它可以从触须发射锋利的针，一般躲在大树荫里或草丛中突然从背后攻击。





背到台中轰然放下，两边的摄象机倒了一片。从树干中间钻出一个长发美女，左右看了看，见到如此大场面又羞涩的退了回去。

“看来我们的食人花小姐比较害羞，摄像，过来点，让大家看清楚一些。食人……你……是……Oh my god~~你穿上衣服我都认不出啦…………”BY显然给吓了一跳。

食人花再次从树干里探出头来左右观望，“导演说我那样子不能上台，一定要我穿上衣服，说影响不好……这些衣服……痒死了……”一边说一边在身上左挠右挠，浑身不自在。

“啊哈哈，看来今天食人花换了个新的造型，不知道大家对她的新形象印象如何”台下嘘声一片，“观众的反应很热烈嘛~~看来你今天的形象还是很成功的，你能不能在对观众们说几句话呢？”

“这样的形象……这样的形象……我以后还怎么找食物啊……谁还肯上当过来给我吃啊……我会饿死的……555555……我不想死……我不想挨饿…………5555555……”

四周静……转瞬又突然爆发“你把我吃了吧！！”“跟我走！我不会让你挨饿的！”“我！”“是我！”

形势越演越烈，连一边的BC都不断气义愤填膺状，只有BM仍然面无表情一脸深沉。眼看群情汹涌，BY依然平静如常，抬手一个冰雾连食人花带BC一同冻成了冰雕，操起法杖啪啪两下全打进了后台，场上形势才稍有平缓。

“如果大家想要领养食人花请和她的经纪人洽谈，当然是在比赛结束之后。下面请上第五位选手——半人鱼~~~~”

没有脑袋的半人鱼走上台来，不断的撞到不同的东西，后面跟着的BC追在后面不停的纠正它的方向，终于在撞倒6个装饰3个舞台灯之后正确的走到舞台正中站定。

“欢迎半人鱼选手，听说你以前是绝世美女，因为某些原因被神把头拿走了，请问是什么原因让神那么愤怒呢？”

“……”

“你觉得是因为嫉妒吗？还是你自己过于傲慢？”

“……”

“明白了，我真的很能理解没有头的感受，特别是大家也算同为美女，对你现在的样子我深表同情，另外还听说你现在在沼泽里和青蛙住在一起？是不是因为最近网络上流行恐龙配青蛙呢？”

“……”一直沉默的半人鱼挥了挥手，一只青蛙，啊，不对，是毒刺从天而降，狠狠的砸在半人鱼的脚边，舞台上立刻出现一个大坑，半人鱼再次挥了挥手，浑身滴着黏液的毒刺开始猛烈的攻击BC，没错，是BC，没脑袋的半人鱼给毒刺的攻击设定估计是攻击最近的敌人，BC立刻就成了毒刺最显眼的目标。可惜在毒刺的攻击还没打到BC之前BY就果断的挥了挥手，“清场！”……

“由于半人鱼选手在比赛中途请打手，有严重的作弊行为，因此本席宣布取消它的比赛资格，现在大家对它为什么没有头应该有点认识了吧。现在让我们回到比赛中来，下面出场的是第六位选手……巨石魔~~（那帮人究竟在做什么啊？这种东西都选出来了？）”

腾——腾——，有规律的巨响从后台传来，前排的人开始感觉大地在颤抖，悬挂的灯光开始摇晃，然后，一个巨大的身影出现在舞台入口，伴随着烟雾和舞台地板不断发出的碎裂声，缓缓移动到舞台中间。烟雾慢慢散去，一堆石头……啊，是一个石头人，出现在众人面前。

“真的是很……雄伟很健壮的选手，相比之下恐怕连阿诺德·施瓦辛格也不是他的对手，我们让Bullmade来采访一下巨石魔选手~~~”

“……”

“……”

“……”

BM和巨石魔彼此沉默对视，良久，各自点头回归原位，众人集体寒。

“谢谢Bullmade和巨石魔，让我们看到了一场精彩的对话，男……我是说公……雄性选手也是可以参加选美的，只要身材够好，巨石魔向我们展示了完美的例子。清场！”BC犹豫着看了看自己的斧头，又看了看巨石魔，然后咬咬牙毅然将巨石魔扛上肩，迈着咯吱咯吱的脚步吭哧吭哧的下去了。

“接下来我们请上第六位选手，拥有相当多的女性拥护者的，来自拜鲁神殿的（场下一片女声的尖叫）——铁血祭祀~~~~~”尖叫以及各种各样的魔法在场下此起彼伏，不断的有被失控的魔法误伤的男性观众滚落下来。

随着盔甲的摩擦和钢靴撞击地面的脚步声，背着镰刀的铁血祭祀极有气势的走上台来，在台中舞动着镰刀摆了一个Bruce Lee的Pose，台下混乱状况立刻再升一级，冰暴红龙地狱火以及闪电风暴纷纷上场，连一向镇定的BY都忍不住放出一条红龙绕场一周，龙尾不小心抽到了一旁的BC，立刻火头四起。

“好帅啊~~这才是所有男人都应该学习的榜样~~~看看那身金色的盔甲（BC开始用力擦刚刚被火烧黑的盔甲）~~看看那帅气的斗篷（BC摸摸自己头盔旁的两只牛角）~~还有那深沉到无法戚视的眼睛（BC摸摸自己头盔为眼睛开的小口，然后骄傲的挺起胸膛）~~~这才应该是选美冠军的形象（已经忘记自己的主持身份开始语无伦次了）~~~~~~~~”

“如果他都能做冠军了那可真是魔界的悲哀……”一个极富磁性的女性声音从后台出口传来，聚光灯立刻准确的找到了声音的来源，首先吸引到所有人目光的是那超级完美的身材，身体四周飘浮着许多燃烧着的石块，在红色的头发和尖尖的精灵耳朵之下的是极具魅力的美丽脸庞，每走一步就会在身后留下燃烧着的脚印。

“媚鬼……”铁血祭祀发出低沉的咆哮，“你想找茬吗？”



“我只是不想魔界蒙上要男性做选美冠军的耻辱而已，真正的冠军只可能是我而已，感谢你和其他人为我的出场所做的陪衬，回去以后我会好好报答你们的。”被叫做媚鬼的女人微笑着环视四周，连刚刚不断制造混乱的女法师们也不由的为她的魅力吸引而安静下来。

“不要以为你已经100级了我就怕了你，BOSS了不起啊，每天让我们给你打扫入侵的垃圾，拿我们辛苦赚来的钱给自己买化妆品，我已经忍了你很久了！”铁血祭祀一边义愤填膺的控诉一边不断的摆出各种Pose，黄x鸿里面著名的Pose被他摆了个遍，时不时还加上自己的创新，刚刚安静下来的女法师立刻又变的狂燥，BY也毫不迟疑的掏出自己的袖珍DC一阵狂拍。

“那么你是想和我作对咯？”媚鬼依然满脸幽雅的笑容。

“在神殿里我我还真怕你，不过这里可不是神殿，在我身后站着千千万万的女性支持者，大家说对不对~~~~~~~~”场内的混乱立刻达到新的高潮，无数条龙满天飞舞又立刻在瞬间被无数的冰暴和闪电风暴打的烟消云散，会场四周10米厚的石墙已经开始变的象蜘蛛网一样。

媚鬼微微笑笑，手指掠过自己的头发，时间仿佛突然静止了一下，BC往后蹬退了两步，似乎被什么击中了。媚鬼轻轻的叹了口气，“这里这么多无畏的战士和充满荣耀的圣骑士，难道就这样看着我被人欺负么……”哀怨的语气久久的在众人耳边萦绕不去。

“我们要维护女性的权益!!!!!”BC震耳欲聋的吼声盖过了四周的电闪雷鸣，话音刚落便被BY放出的红龙扑到台下，“我们要支持自己的信念~~支持自己喜欢的帅哥~~~~~~~”

更多的龙群和闪电作为对BY的回应开始在舞台四周飞舞，电雨和冰暴横扫整个观众席，魔法和各种防护力场的光芒把观众席和舞台几乎没有差别。媚鬼和铁血祭祀这两个主角的表现也丝毫不比各自的支持者逊色，在飞舞的石子火焰中是回旋来去的刀光，蓝色的斗篷纠缠着蓝色的皮肤，一片朦胧的蓝色中偶尔有金色的盔甲的光芒。

会场四周的墙壁因为承受不住如此巨大的魔法能量开始逐渐崩塌，下面的人群却丝毫不觉的继续战斗着，在如雨般掉落的石块、各种舞台道具之中，舞台上，只有BM岿然站在各种守护光环之中，似乎从来没有动过。■





名称:<Resca>半人鱼

级　别：23
攻击力：97~107
防御力：110
体　力：804
属　性：Lightning
出没地带：黑暗沼泽／失落圣殿
外　形：无头女水妖。传说以前是绝世美女，但神为了惩罚她的傲慢拿走了她的头。攻击时感到对自己不利，就会召唤毒刺。半人鱼胸部下垂、肚子微鼓，拿着青铜镜子。她的腰是用人的头颅装饰的。据说她出没在地图中央宽阔的沼泽地，用带电水球攻击敌人，具有闪电属性。

名称:<Dugusu>巨石魔

级　别：35
攻击力：140~176
防御力：128
体　力：1304
属　性：Ice
出没地区：血色沙漠
外　型：岩石怪物。像岩石一样堆积起来，人们一旦经过，就会现出原形，进行追击。这时如果遭遇他的话，从他那里受到的打击是很大的，但是灵活的人们也完全可以躲开他。石头中蕴涵的冷气在人们经过的时候就移动到其中，唤醒这个怪物。他吸收人尸体上的寒气来维持自己的魔力。

名称:铁血祭祀

级　别：81
攻击力：280~300
防御力：187
体　力：2450
属　性：Ice
出没地带：拜鲁神殿2层
外　形：在外修行的祀祭长，虽然是祀祭，但外表却是骑士的样子，身穿华丽的盔甲，拿着尖上具有弯刀的拐杖

名称:媚鬼

级　别：100
攻击力：375~395
防御力：230
体　力：4200
属　性：Fire
出没地带：拜鲁神殿4层
外　形：拥有魔鬼身材的怪物，从外观上无法辨认它是个怪物。被魅力所迷倒的勇士们，纷纷放下手中的武器来赞美它。脸上和身上处处可见纹身，全身上下带着豪华灿烂的装饰品。身上到处可见血迹，右腿上还流着血滴。被火烧起来的小石子儿沿着一定的轨道飘浮在它的周围。它用这些小石子儿攻击四方的敌人，敌人一旦遇到攻击就被火焚烧而死。远距离进攻结束后，这些小石子儿像飞旋镖一般返回到原处飘浮。

GAME 修改器专题 武林兵器谱

游戏修改器大家应该不陌生，平时玩游戏多多少少都会用上。既然是那么常用的东西，当然要详细了解一下咯。话说当年，游戏修改器的鼻祖本是一种用来调试程序、读取、跟踪和编辑内存数据的小软件，正是游戏这种特殊程序的诞生，使得当初的调试小软件渐渐衍生出现在广泛使用的游戏修改器。经过时间的磨炼，游戏修改器推陈出新，如今已是种类繁多、功能齐全。从修改原理来看可分为动态修改器和静态编辑器，从应用范围来看可分为万能型游戏修改器和专用游戏修改器。总之，游戏修改器就如古代十八般兵器各有所长 不过，玩家会问：这么多兵器，怎么选一件称手的来耍啊？不必着急，好戏就在后头

兵器中既有明刀明枪，但是也有偏门暗器。这明刀就是动态修改器，这暗器乃静态编辑器是也。说过了兵器的由来，接着就来介绍十八般兵器吧。他们便是——明器：刀、剑、枪、斧、盾、弓、棍、火枪；暗器：镖、袖箭（读者狂晕，怎么是十种？！竟然还有火枪！）呵呵，这就是我们游戏修改软件的兵器谱。来吧，我们一一介绍。

明器系列(1)屠龙刀——

金山游侠

刀，到也，以斩伐到其所乃击之。"金山游侠"系列大家应该非常熟悉，从一代开始，它的功能就不断的完善。其最普遍使用的 2002 版最能体现"游侠"的两大特点：

快速修改

用"游侠"修改游戏通常会感觉很过瘾，当你输入要查询的数值按下回车键后，在几秒之内就可以完成搜索过程。而且"游侠"查询定位的准确性也是很高的，当第二次输入数值进行查询时，基本上就可以排除其它的地址，找到准确的地址以后，很快就可以使用户完成对游戏的修改。该功能是游侠的主要特征之一。

DirectX 技术

多数游戏修改工具在修改游戏时都要中断当前游戏，再启用自身的游戏修改工具来修改。许多游戏在切换任务后是无法回到游戏的，当然也就无法修改，只能通过修改存盘文件来达成目的。有的即使切换回去还能看到游戏的界面，其实游戏已经中断了，显示的是一个背景图。这样虽对游戏没有太大的影响，可还是会使一些玩家感到不爽。要在不中断游戏的情况下仍能对游戏进行修改，有一个很好的技术就是 DirectX 技术，而"金山游侠"就是最先最早采用该技术的游戏修改工具，我们在二代中就体验过了，2002 版中又有了游戏中弹出后窗口透明的效果，实在是不错。这也是"游侠"与同类产品相比较的一个主要特征。

低阶搜索功能

在实际的修改操作当中，大家可能都会遇到这种情况：在游戏的屏幕上，我们看不到表示着人物状态的数值，而代之以状态条的方式，如打斗游戏中的"血槽"，第一人称视角的射击游戏等。对于这种游戏的修改，我们就要采用低阶搜索的方式，也称为模糊搜索。从原理上讲，这种搜索方式与搜索固定数值相比，要麻烦得多，因为要捕捉内存中所有符合变化趋势的数值，速度当然也较慢。但只要用户掌握了该方法，准确找到地址也不是很难的事情。这种方法在 FPS 游戏的修改中经常要用到，不可多得的技术啊。

游戏百宝箱

在《金山游侠 2002》中，有一个非常贴心的功能就是游戏百宝箱，他里面内置了计算器、写字板、游戏寻呼机、游戏录像机及一键必杀工具、游戏变速器等非常实用的工具。这样就不必在修改游戏的时候，急急忙忙的找各种辅助工具了，果然贴心！

综合评价：果然是屠龙宝刀，名不虚传。"宝刀屠龙，武林至尊。"非常称手的兵器，大家一起分享！（晕，分享……只有一把……）最新版《金山游侠Ⅴ》已出现江湖，动手吧！

明器系列(2)绝世好剑——

FPE 游戏修改至尊

剑，检也，所以防检非常也。"FPE 游戏修改至尊"恐怕是我们最早普遍使用的游戏修改工具了，大家都比较熟悉，他的特点：

DirectX 模式下游戏抓图

FPE 的抓图功能实际上并不是很强，只能抓取全屏图像。不过 FPE2000 号称是国内第一款提供对 DirectX 模式下运行的游戏抓图的游戏修改器，而且还配套了一个 SPE2000（秀图专家），对抓取后的图像文件进行浏览和格式转换。这两点现在的游戏修改器基本上都具备了，不过冲着这个"第一"，我们也要试用一下。

练功机器人

FPE2001 具备了自动启动机器人的功能！FPE 最厉害的地方是，你可以另外录制两组"补充法力"及"离线"的机器人！比如说，如果我们用一组"练功"的机器人帮我们打木桩练功，自己跑去睡觉，然后 FPE2001 发现你法力用完，于是启动第二组机器人"补充法力"帮你补充法力，但是就在此时有个坏人跑来偷袭你，FPE2001 又发现你的体力下降，就启动第三组机器人"离线"帮你关闭程序离线。在你躺在床上梦回仙境的时候，FPE2001 可以同时帮你做这么多事，是不是很神奇呢？如此一来，自己因为不在场而无法办到的事当场迎刃而解！而且，FPE2001 目前已经能够同时启动八组机器人了，这样就可以应付各种状况的发生。不错吧，这个功能可是别的游戏修改器所没有的哦。非常推荐！

对模拟器游戏的修改支持

值得一提的是，在模拟器游戏修改的支持方面，FPE2001 特别支持 Snes9x/Zsnes/VGS/ePSXe/Bleem 五个模拟器，其它的模拟器亦可当作 PC 游戏修改。在这五个模拟器游戏中，可以直接输入网络上的超任、PS 金手指！并支持 B0/50 开头的新型金手指，还可使用 PEC（PS 金手指程序）资料库的上千个游戏的金手指，另外在游戏中可以增/编/删金手指，并能自行产生新的金手指。呵呵，简单方便，建议玩模拟器游戏的玩家试试。

综合评定：绝世好剑，在江湖本来就是一个神话。建议已经习惯使用"FPE 游戏修改至尊"的玩家继续使用下去

明器系列(3)丈八蛇矛——

GameEnchanter

枪，抢也，所刺挡则决过。GameEnchanter 修改软件，也许大家很少听说，不过 GameEnchanter 是一个功能超强的游戏修改及游戏辅助工具。它兼具各种知名游戏修改工具的优秀特性，具有无与伦比的内存搜索速度，最丰富的查找方式和数据类型支持，以及很多精彩的独创功能。GameEnchanter 同时提供强劲的游戏辅助功能，如游戏变速、专用修改器制作等等。他的特点是：

具备目前最好的内存搜索引擎

采用 Win32 内存管理技术和智能预测使内存定位更加准确，内存搜索速度超快，支持 64 位（8 字节）超大整数类型，各种数据类型的任意混合查找和联合查找，支持间隔查找，模糊搜索下的精确增量查找，以及模糊搜索和精确搜索混合使用等多种有用的独创搜索方式。这个可是本游戏修改软件的最抢手的特点！

多种多样的搜索结果处理方式

对搜索结果可以进行直接修改或添加地址后进行热键修改、自动锁定（可定义热键切换）和手动修改。

1、仅修改一个或多个结果的数值，而不添加到地址列表。（在"添加地址"窗口按"修改数值"按钮）

2、添加到地址列表并进行自动锁定。这样游戏中的数值就不会改变了。您也可以定义一个热键随时锁定和解锁。

3、添加到地址列表并进行热键修改。当任何时候您按下热键后，该处的数值将会改变为预定的值。

4、添加到地址列表并进行手动修改。仅仅做结果的记录，可随时手动修改或进行内存编辑。

拥有强劲的内存编辑功能

支持十进制、十六进制、字符串三种方式编辑内存，支持基于内存表的 Find/Find Next 方式的查找，允许对修改进行无限次撤销，并提供了存取内存区域和内存变化监测/高亮显示的独创功能。

支持 DirectX 和非 DirectX 游戏的直接弹出

可以解决不能切换游戏的修改。

强大的存档文件修改功能(SaveFileEnchanter)

可对存档文件进行比对搜索甚至模糊比对搜索，修改存档像修改内存一样方便，并更容易找到目标，同时提供存档文件备份管理和无限存档功能。要进行存档备份或无限存档时，首先要建立一个存档目标，指向某个已存在的存档文件。然后可以使用"新建备份"或"覆盖存档"来备份当前的存档文件。使用"恢复存档"可以将某个备份恢复到原来存档文件的位置。这一过程也实现了无限存档的功能，呵呵。不错的功能

综合评定：如果您是像我一样的骨灰级游戏改家，一定会发觉 GameEnchanter 就是您梦寐以求的游戏修改工具。他的确非常不错。

明器系列(4)风头斧——

东方不败

斧，甫也，已乃斩之也。"东方不败"提供了基本的游戏修改、抓图和攻略包等功能，只可惜功能平平。唯一可取之处就是提供了游戏汉化的功能（还提供了一个很简陋的电子小辞典），但是一般来说玩家都玩中文游戏或者经正式汉化后的英文版游戏，而有些人干脆就直接玩原汁原味的英文版游戏了。再加上目前一款英文游戏的汉化工作一两个月即可搞定，因此相对而言"东方不败"简陋的汉化功能并无大用。但想起当初用"东方不败"玩《魔法门英雄无敌Ⅲ》，就是用了"东方不败"的游戏汉化功能，的确，那时候游戏的中文版还没出，能玩到汉化版真是不容易……

实时的游戏攻略和秘籍

《东方不败Ⅲ》将这种实时的游戏攻略和秘笈集成到自己的软件功能中，在游戏中调用攻略时先按小键盘的[*]键呼出《东方不败Ⅲ》，再点击界面中的"攻略"按钮切换到游戏攻略的阅览窗口，在搜索框中输入游戏的名称进行检索，如果攻略集中包含有此游戏的话，便会马上显示在右方的阅览窗口中，有了攻略的帮助，相信你的攻关一定会更加的顺利。这是它少数可取之处吧！

综合评价：中规中矩的游戏修改软件，功能平平，只能说也是一款游戏修改器吧。

明器系列(5)紫华盾——

Game Master 游戏修改大师

盾，遁也，避刃以隐遁也。

模拟器游戏的支持

最新版添加了支持 PS 模拟器，利用 GM 新增的 PS 金手指支持功能，直接输入 PS 金手指，让玩家享受修改 PS 游戏的乐趣（不过本项机能必需配合 PS 模拟器程序使用）。支持 PC 地址转 PS 金手指功能、利用 GM 找到的数值，直接可以转成 PS 的金手指，在 PS 上使用，与好朋友分享成果。这个功能值得推荐。

金手指修改精灵

"修改精灵"是一个新增的功能，可以依照修改的环境，个别建立"执行精灵"，让你只按一键，便快速进入游戏修改，免除以前的烦琐程序。金手指资料库，金手指可依各人喜好，分门别类建档储存。还有金手指精灵，让你在硬盘上的数千个档案中，快速找出想要的金手指！

血槽图形修改法

有一个光棒修改法（状态栏搜寻法）利用游戏图形来辅助扫描生命点数光棒位置，使修改血槽的游戏更加方便。这个功能是在模糊搜索的基础上发展产生的。还有就是变数式低阶扫瞄，提供了更准确、更有效率的低阶扫瞄方法。这个功能大家可不要放过哦！

独立的修改热键

独立式修改热键每一组目标皆可独立设定三种修改热键：[增加][减少][存入][增减数值]，方便在游戏中直接用热键来进行修改。对修改道具来说更是方便不少！

Remote Control(远程修改)

Remote Control 支持编辑内存功能，让您使用 RC 功能修改时，感觉如同在同一部电脑中。有低阶扫瞄的系统，搜寻时对图片处理方面有重整图像大小的功能，让您在最短的时间内，把大批图片同时重整大小。

综合评定：Game Master 是我见过的界面最豪华、功能最强最全面、当然体积也是最大的游戏修改器。在功能方面有要求的玩家可以选用它！

明器系列(6)射日弓——

Game Expert 游戏修改专家

弓，穹也，张之穹隆然也。Game Expert 游戏修改专家，我简称为 GE，是一个新崛起的游戏修改工具软件，不断完善自身的特点：

暂停游戏执行和在线弹出

暂停游戏执行和在线弹出是强大而完备的功能，对于软件本身已经做的非常不错，不过跟某些商业软件还无法相比。

制作游戏修改器

用 GE 的游戏修改器制作功能产生的修改属于那种简洁的程序，我们可以将表格中的数据方便的制作成专门针对这个游戏的修改器，以后再想玩这个游戏时，可以直接运行以前制作的修改器而不需要运行 Game Expert 啦。此外，制作出的修改器极小，非常适合在网上传播，这样就方便交流。虽说它的修改器制作功能跟别的修改软件相比不强，但也是自身的一个

特点了

可以支持三种语言的操作界面

GE 支持简体中文，繁体中文和英文三种语言界面，在操作上进行了一系列的简化，非常简单实用。

在线阅读游戏攻略

GE 提供了在游戏中直接弹出及在线阅读游戏攻略的功能，这下可以对付那些无法切换到 Windows 桌面的游戏，满足了玩家一边玩游戏一边看攻略的需求，同样的，这个功能对于是免费软件的 GE 已经不错了。

综合评定：对于这个新兴的游戏修改器来说，还有很多的路要走，不过希望它能成为另一个"游戏修改金牌"，让我们一起期待不断更新的版本

明器系列(7)无敌棍——

TSearch 游戏快搜修改工具

棍，滚也，制人运避也。游戏快搜修改工具，玩家可以借助它来快速查找并修改游戏的相关数据，从而达到令人满意的效果：

fast search 功能

fast search 即快速查找模式，这个修改器最重要的特点，也是这个软件的亮点之一。

network 选项

它是用于控制通过网络（譬如 ipx、tcp 等协议）时的搜索，包括无法通过按【Alt】+【TAB】键切换出游戏时。这个功能很独特，大家应该觉得很新鲜，建议尝试一下。

autohack 功能

autohack 用于对付重新进入时数据地址会发生变化的那些游戏。他可以设置内存偏移量，不过效果好像不太好。

综合评定：很另类的游戏修改器软件，因为是英文界面的，建议有兴趣的玩家尝试。

明器系列(8)西洋火枪——

Magic Trainer Creater

火枪，虽利器而无边锋，洋玩样儿。俗话说："工欲善其事，必先利其器"，作为热衷于修改的游戏玩家当然会有一大堆游戏修改工具，这些工具直通过接修改内存中的数值来获得"无敌"的效果。我推荐给大家的这个软件，除了有上述功能外，还有两个你梦寐以求的强项！那就是。

制作游戏的作弊程序

因为是工具，所以简单介绍一下使用制作方法

1. 在游戏中先设定跳离游戏的热键，如【END】，然后进入游戏。

2. 单击 process ID 后的按钮，这时会弹出 PID LOCK 窗口，双击窗口中激活的游戏文件。

3. 选择适当的扫描模式后，在 value to search 中输入要修改的数值。

4 按 START 开始扫描，并把扫描结果显示在 ADDRESSES FOUND 窗口中，返回到游戏，使要改的数值发生变化，然后再返回到软件，进行再次扫描，直到找到为止。

5 将 FREEZE SETTING 的值调整为最大。

6. 在找到内存地址后，按 ADDRESSES FOUND 后的按钮，你所找到的内存地址就会自动添加到 values to write in memory，也可以在那里手工添加，双击 values to write in memory 窗口中的内存变量，然后改为你希望的值。

7. 双击 values to write in memory 窗口中的 FREEZE 条，使它不断闪动

8.将已修改的内存地址选中，按 POKE 键，将数值写入内存。

9 返回到游戏，看看修改是否正确，如果正确就返回到作弊程序制作软件。

10.按右下角倒数第三个按钮，进入游戏作弊程序的制作。

11. (1)TITLE: 标题

(2)MADE BY 作者

(3)DATE. 日期

(4)EXE NAME: 所生成的可执行 EXE 文件名

另外：

AUTO PID 项如果复选，则生成的作弊程序要在游戏执行后执行，否则要在游戏开始执行。

FREEZE 项如果复选，则对修改内存值进行锁定。

游戏存盘文件编辑器

同样给出制作的简单过程：

1.选择左下角的灰色按钮，进入存盘编辑器的制作。

2 选择 ADD，然后在第一项中输入要修改的项目，如现有生命值，第二项输入偏移地址，如 31792，第三项选择输入值的范围，如 0 至 2147438647，然后按 DO IT 钮

3 在 EDIT ZONE 中输入初始化的值，即自动修改为的值，按 SAVE 将修改存为 MEC 文件，按 BUILD 开始建立编辑器

4 TYPE OF TRAINER 中选 FILE EDITOR，WINDOW NAME 中填入修改器名

5 按 MEC FILE DATED 打开刚才存盘的 MEC 文件

6.EXE NAME 中输入要生成的可执行文件名，在上面的面板中可以输入这个游戏存盘文件编辑器的版本、作者、使用说明等信息。

7 按 BUILD 后即可生成可执行文件。

综合评定：在所介绍的修改软件中，MTC 所产生的修改器功能最为强大，喜欢制作修改器与大家共享的朋友可要注意了。不过令人扼腕的是 MTC 的作者似乎停止了对它的升级，默哀一分钟……

暗器系列(1)金镖——

Game's SaveFile Editor

镖，飙也，飞掷制敌于丈外。GSE 这个修改器主要用于修改游戏的存盘文件，并且使用了脚本语言，可以在线下载脚本来扩充新游戏的自动修改，并且内置类内存修改，可以通过内存修改的脚本语言来修改内存，并且内置 16 进制编辑器，可以给修改高手更多的自由

脚本语言

这个软件可以运用下载脚本来扩充游戏的自动修改功能。玩家可以自己编写脚本，然后上传与大家分享。

综合评定：非常不错的软件，特别是他的下载扩充功能，使你修改游戏再也不费力气，作到 happy 的效果。

暗器系列(2)袖箭——

UltraEdit

袖箭，藏于袖中，制敌于无时之间。UltraEdit 其本身不是专门用来修改游戏存档的，但是它的静态编辑能力远远超过了那些游戏修改软件所提供的静态编辑功能，所以在这里不得不推荐一下它。

综合评定：喜欢修改存档的玩家必备的软件。

终于完成了兵器的介绍，看了我为大家罗列的各种兵器的功能特点，大家应该有个大概的印象了吧。不过别急着选择，后面还有好戏

兵器大比拼

	Game's SaveFile Editor	UltraEdit
界面	★★★★	★★★★
语言	简体	英文
内存编辑	★★★	★★★★
寻址定位	★★★★	★★★★★
编辑能力	★★★★	★★★★★

番外篇

既然是番外篇，就得介绍一些有特点的东西。隆重为大家介绍两款独门暗器：W32dasm 和 TRW2000

W32dasm，静态跟踪软件，有强大的 hex 编辑能力，虽然是洋货，但经过喜好 crack 的国人的修改，已经对中文有了很好的支持

TRW2000，动态跟踪调试软件，运行于 WIN9X 下，可以跟踪 DOS COM、DOS EXE、DOS 保护模式程序 16 位 NE、32 位 PE 等类程序、允许设置各种复杂断点，对 Win9X 下的程序跟踪引入了许多新的思想，可以用于游戏修改，特别是那些有内存偏移的游戏或者游戏数据经过加密的。

对于不熟悉汇编语言的玩家，必须要知道一些组合语言，以下修改游戏中常用到的：

cmp xx,yy	比较 xx 与 yy
int ?	中断调用
inc xx	将 xx 中的值加 1
dec xx	将 xx 中的值减 1
loop	回圈
mov xx,yy	把 yy 的值搬到 xx 中
ret	返回主程序
nop	无动作
call	呼叫附程式
jz	若相等则跳跃
jnz	若不相等则跳跃
jmp	无条件跳跃
jb	若小于则跳跃
ja	若大于则跳跃
jg	若大于则跳跃
jge	若大于等于则跳跃
jl	若小于则跳跃
jle	若小于等于则跳跃
pop	弹出栈
push	压入栈
lea	装有效地址
lds	装 DS 段值及地址
les	装 ES 段值及地址

为了让大家更了解这两个软件的基本使用方法，我将用一个实例来为大家做范例。我准备修改《剑侠情缘 II》这个国产的游戏：

1 运行 W32dasm，打开[反编译]->打开文件，选择《剑侠情缘 II》的运行文件打开，然后在[参考]——>"串式参考"中找到"足够内力"。

2 双击它可以看到：

```
内力：
:004250C3 C1E106 shl ecx, 06
:004250C6 2BC8   sub ecx, eax <—这里就是减内力,改为 90 90 吧!
(注解：是  条减法指令!)

* Possible StringData Ref from Data Obj ->"足够内力"
:00425DFE 6868954100 push 00419568

:00425110 C20400 ret 0004
```

同样方法可以找到：

```
体力
:00425043 C1E106 shl ecx, 06
:00425046 2BC8   sub ecx  eax <—这里就是减体力,改为 90 90 吧!
(注解 这里改成 90 90 就是把这条减法指令修改成 nop nop 我们这里就是不让它去减体力)

* Possible StringData Ref from Data Obj ->"足够内力"
:00425072 6850954100 push 0041955?

:00425090 C20400 ret 0004
```

接下来演示如何改血，改血比较复杂，必须用 TRW2000 了。（补充：这里需要用[Ctrl]+[N]来呼叫 TRW2000）

1,找到血的位置，如：血为 7708，16 进制为 1E1C，查找 s 0,-1 1c 1e 00 00 即可。

2 在血的位置上设置断点、

3 让敌人费你的血，会拦下多次，反复实验后可发现：

```
血：
:0041EB5D 894E20 mov dword ptr [esi+20], ecx
:0041EB90 EB03   jmp 0041EB95

* Referenced by a (U)nconditional or (C)onditional Jump at Addresses
:0041EB72(C)  0041EB7B(C)
:0041EB92 297E10 sub dword ptr [esi+10], edi (判处扣就减血)
```

把 sub dword ptr [esi+10]，edi 改掉后果然不会再减血了，但敌人也打不死了，可见敌人也是用这一句来减血的，故不能改。

重复 1,2 步，可以找到：

```
:004245FB 8B34957B2F4B00 mov esi, dword ptr [4*edx+004B2F78] <—把这里改为 mov esi FFF0 吧!
:00424602 8D04957B2F4B00 lea eax, dword ptr [4*edx+004B2F78]
:00424609 8B542408 mov edx, dword ptr [esp+08]
:0042460D 03F2 add esi, edx (此处加 14 点血 即 0E)
:0042460F 8930 mov dword ptr [eax], esi <— 改过后 ESI 将是 FFFE 就是 65534 点血!
```

再重复第 2 步，可以找到：

```
血的最大判断：
:0042461F 8B887C2F4B00 mov ecx, dword ptr [eax+004B2F7C] (此处输入血的最大值)
:00424625 8B90782F4B00 mov edx, dword ptr [eax+004B2F78] (此处输入现有血的点数)
:0042462B 3BD1 cmp edx, ecx (比较)
:0042462D 7E06 jle 00424635 (现有血超过最大值就不跳)
:0042462F 8988782F4B00 mov dword ptr [eax+004B2F78], ecx
:00424635 C20400 ret 0004
```

稍加改动，把现有血的点数写入血的最大值处即可，不用我详细写了吧，总之：

```
找到 C1E1062BC88B048D882F4B00
改为 C1E10690908B048D882F4B00

找到 C1E1062BC88B049D802F4B00
改为 C1E10690908B048D802F4B00

找到 8B34957B2F4B008D04957B2F4B008B54240803F2
改为 BEF0FF00009090 8D04957B2F4B008B54240803F2

找到 8B887C2F4B008B90782F4B003BD17E068988782F4B00C20400
改为 8B88782F4B008B907C2F4B003BD19090 89887C2F4B00C20400
```

	金山游侠 2002	FPE 游戏修改大师	Game Enchanter 1.0	东方不败 III	Game Master 8.0	Game Expert 6.4a	Tsearch	Magic Trainer Creater
界面	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★
语言	简体	简体 繁体	简体	简体	繁体/英文	简繁体 英文	英文	英文
扩展能力	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★
寻址定位	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
内存编辑	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	无
截图	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	无	无
热键	★★★★★	★★★	无	无	★★★★★	无	无	无
生成修改器	★★★★	无	★★★★	无	★★★★	★★★	★★★	★★★★★
静态编辑	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	无	★★★	无
攻略阅读	★★★★	无	无	★★★	无	无	无	无

总结：以上我们就简单的介绍了静态内存修改和动态内存修改，因为《剑侠情缘 II》和有些普通的 RPG 的加血不同！大家可以先把 W32dasm 的修改方法搞定，TRW2000 的修改方法属于加强的练习，在掌握前面几步的基础上可以深入的看看。

好了，游戏修改专题的第一部分"武林兵器谱"到此告一段落。不知大家看了有何感想，不过希望我的介绍对大家有所帮助。如果你对针对性游戏修改器的制作有兴趣，请继续关注我们的后续介绍。再会！■



游戏工委正式成立 行业发展步入正轨

经国家新闻出版总署有关部门和中国出版工作者协会批准，中国出版工作者协会游戏工作委员会（简称"游戏工委"）于7月22日至23日在北京召开成立大会。游戏工委系游戏出版经营企业的行业组织，其主要工作包括：组织和推动本行业学习国家有关游戏出版经营的各项法规政策；建立和健全行业的行约行规；反映本行业企事业单位的意见和要求，维护游戏工委成员单位的合法权益；开展本行业从业人员的教育培训，开展对外及港澳、台地区游戏行业组织和企业的交流活动；举办有关游戏的展览会、研讨会、市场推广活动，举办各类游戏竞赛及市场调查活动。国内七十余家游戏相关企事业单位出席了此次成立大会，共同讨论了"中国游戏出版行业自律公约"、"游戏工作委员会工作计划"和"健康游戏忠告"文案，最后选举了首届游戏工委的工作班组

▲ 7.22

玩家喜获赛欧轿车 深山峡谷《童话》成真

7月25日，赛维创世《童话》白奖典礼暨产品上市发布会在京郊怀柔的青龙峡召开。会议由《童话》大陆地区运营商北京赛维创世软件技术有限公司举办，《童话》的开发商雷爵资讯及大陆地区总经销商北京晶合时代也一同出席。参加本次发布会的除全国多家相关媒体外，"《童话》暑期Cool之旅"活动中喜获赛欧轿车的获得者以及PS2的得奖者代表分别坐飞机赶来发布会上。赛维创世、雷爵资讯及晶合时代分别介绍了各自公司的状况及日后发展计划，玩家代表在会上发表了对《童话》的看法及对业内的理解和希望。当赛维创世公司总裁和雷爵资讯大中华地区总经理在公证人员的监督下为赛欧和PS2的获得者颁发奖品时，会场气氛达到了高潮。这次业内难得的玩家、运营商、研发商、渠道商和媒体的聚会，为增进行业内外的相互了解起到了重要作用。

▲ 7.25

网游玩家信心摸底 抽奖活动真实性普查开始

在网络游戏蓬勃发展的今天，越来越多的游戏有奖活动出现在玩家面前，奖品的真实与否成为众多网游玩家关注的问题。自8月4日起，网游门户17173牵头推出了国内首次网络游戏抽奖活动真实性普查(shinru.17173.com/vote.htm)。此次活动由17173.com、搜狐、游戏基地、网易游戏频道、天使在线、骄阳游戏网、网游先锋、游戏21cn、《青年报》、《电脑报》等媒体合办，上海创驰软件特约合作

▲ 8.4



光荣高层造访《家游》 畅谈中国市场前景

7月31日，日本著名游戏企业光荣株式会社（KOEI）专务取缔役伊従胜先生一行来到《家用电脑与游戏》杂志社拜访。伊従先生对《家游》一直以来对光荣产品和光荣公司的支持表示感谢，并表达了在以后进一步加强双方合作力度的愿望。双方就光荣公司在中国的业务拓展，光荣产品在中国的市场前景、游戏媒体与整个游戏产业的关系等话题进行了深入的探讨。

日本光荣株式会社成立于1978年7月，是中国玩家最熟悉的国外游戏企业之一，它的系列产品"三国志"、"大航海时代"和"信长之野望"等在中国拥有数以百万计的拥趸。

▲ 7.31

剑侠英雄会四方英雄登场 网络版剑侠情缘隆重开锣

泰斗级的国产游戏研发企业金山公司于7月26日在河北涿州影视城举行"剑侠英雄会"大型产品发布活动，包括政府要员、媒体记者、合作伙伴、经销商、网吧业主和热爱《剑侠情缘》的玩家朋友计千余人到场，共同经历了一番空前规模的游戏文化洗礼。各位嘉宾入场后即可选择加入五大门派，领取风格各异的门派信物，场内随处可见古代战场氛围，仿佛回到宋代的武侠世界中。在发布会现场，精彩的舞狮、舞剑、武术、古筝表演令人目不暇接，歌手羽泉、麦人制造阿木和陈妃平真情演唱《剑侠情缘Online》的主题歌曲《这一生只为你》、《大英雄》和《剑侠情》引起了不小的轰动，而电影学院的同学们演出了一段网游剧情COSPLAY更把虚拟游戏世界的典型际遇活灵活现的展现在现场观众面前，令人对剑网有了极为深刻的印象。求伯君先生及雷军先生更是一身白衣侠士及铠甲将军的形象登场，为剑网亲自助阵。有关政府领导亦在这样的场面中表示，网络游戏的发展速度和市场影响令人惊叹，今后政府部门会更加关注和扶持这一高速发展的新兴行业。

▲ 7.26



舍弃千万年薪 打造游戏梦工场

中新社7月31日消息，面对中国网络游戏市场的广阔前景与庞大商机，新的网络游戏公司在国内不断诞生，一时间风云涌动，鱼龙混杂。对此，不久前在上海创立游戏米果网络公司的张尧勇先生指出：目前中国的网游市场面临一个整合的过程。网游是服务与文化的结合，谁能在市场中胜出，关键在于向用户提供什么样的服务和公司具备怎样的运营管理能力。

在美国华盛顿大学取得MBA学位的张尧勇1992年加入美林证券，1999年任美林国际银行亚太区副总裁，管理资金超过7亿美元，为姜丰年等IT界名人负责理财投资事务。去年4月，张尧勇毅然辞去年薪千万的职务，短暂经历一家网络游戏公司的营运负责后，在上海自行创立游戏米果公司。张尧勇表示，公司不急于投入游戏营运，先期需要做大量的市场调查，先从国外游戏开始，再着手开发自己的游戏项目。他认为，许多中国的传统文化被西方免费拿去运用，包装后贴上西方的标签又被卖到世界各地，如动画电影《花木兰》。为什么中国就不能创造属于自己的游戏梦工场？游戏米果雄心勃勃，目标不仅在于国内的成功，未来还要将中国游戏通过网络传播到世界各国

▲ 7.31

关注游戏文化新领域 新蛋网杯游戏视频大赛进入尾声

由上海新蛋电子商务有限公司独家冠名赞助，上海浩方科技主办，方正科技特别协办，天人互动、怡采科技、网图公司、Q3ACN共同协办并由新浪网游戏世界、《大众软件》《家用电脑与游戏》、《游戏基地》、《网上俱乐部：游戏吧》等媒体特别支持的新蛋网杯全国首届游戏视频大赛，已成为2003年游戏圈内的一个热门词语，受到来自媒体、参赛者、玩家的多方关注。

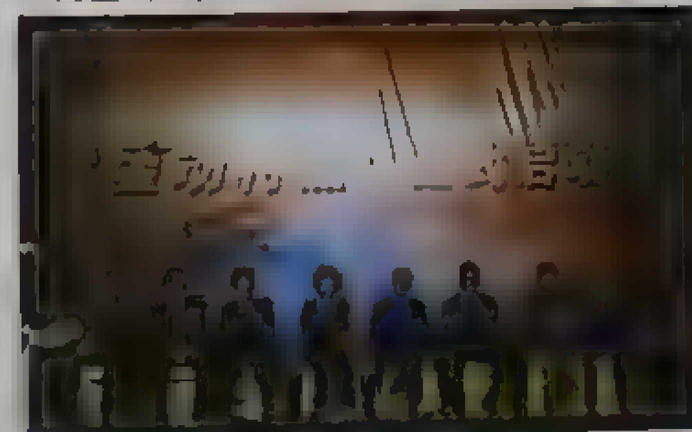
参赛作品征集截止至8月3日，共有56部有效作品进入最后的评委评选和网上投票阶段。评委将根据作品的制作水平、创意、视觉效果、音乐音效等方面，评选出4部"最佳游戏视频奖入围"作品、1名"最佳创意奖"、1名"最佳剪辑奖"、1名"最佳剧本奖"、1名"最佳视觉效果"、1名"最佳摄影奖"、1名"最佳原创音乐奖"，以上获奖作品的作者或代表将受邀参加现场颁奖仪式。颁奖仪式将于8月30日在北京西单中友商厦8楼多功能厅举行，现场将评选出本次比赛的大奖："最佳游戏视频奖"。

8月6日开始，所有作品在网上接受全国玩家的公开投票，得票数最高的作品将获得"最受玩家欢迎奖"，作者或代表也将受邀参加在北京举行的现场颁奖仪式。玩家投票得票数最高的30部作品将获得由天人互动或怡彩科技提供的游戏软件1套。参与网上投票的玩家中将抽取20人获得天人互动或怡彩科技提供的游戏软件1套。参与短信投票的玩家中将抽取10人，奖励由方正科技提供的数码MP3随身听一台。以上获奖作品作者和参与投票的玩家还将获得由浩方科技提供的浩方对战平台积分，详情参见大赛网址：http://www.showgo.net。

▲ 8.6

拨号上网依然流行 "星动特区"服务启动

虽然宽带网络在国内飞速普及，但中国互联网络发展状况统计报告显示，截至2003年6月中国6800万上网用户中，通过拨号方式上网的仍达4501万户，占总用户数的三分之二。为此中国电信集团公司在推出了专为宽带用户设定的"互联星空"业务之后，又与新浪、中国游戏中心、联众、炎黄新星、新东方在线、上海邮通等7家ICP签约合作，为"星动特区"提供了游戏、娱乐、教育等方面的各类内容服务，于8月13日启动了专为拨号用户设定的互联网主叫增值服务业务"星动特区"。用户通过全国统一的主叫增值服务业务接入号码"16366"可以享受到ICP所提供的会员服务或收费服务内容，无需额外支付其它信息服务费、会员费，无需购买点卡。此外还可以通过累积上网时长享受到更多优惠和服务。



▲ 8.13

进入《魔幻森林》 直接体验顶级高手感觉

《魔幻森林》(www.dawawa.com)"高手体验"服务器今日开通，玩家只需注册用户进入服务器便可立即拥有80级的全部技能和能力，不需要经过艰辛的练级过程，只见遍地的高级魔法、魔幻装备、梦幻宠物等许多梦寐以求的极品。据介绍，该服务器的推出既是给玩家提供一个体验高级帐号乐趣的平台，也是让玩家对游戏中的BUG和问题进行测试的场所，让玩家在充分体验《魔幻森林》各种功能的同时，尽早发现问题，尽早得到解决。

▲ 8.11

人气明星代言人气作品 《神之领域》花落上海兆鸿

《Asgard~神之领域》是和《天堂》、《RO》同时雄踞韩国和中国台湾收费网络游戏榜前3名的超人气作品。后两款游戏已分别在年初登陆中国大陆，反响良好，而《神之领域》何时进入一直是业内关注的焦点。这个谜底在近期得以揭晓，上海兆鸿科技战胜众多强势竞争对手，取得了下半年极受期待的《神之领域》的中国大陆地区代理权。

上海兆鸿科技是上海知名的连锁网吧东方网点的股东之一。东方网点是上海最成功的连锁网吧加盟体系，现阶段已经拥有300家网吧。上海兆鸿科技倚靠广大的网吧资源，决定在2003年正式进军网络游戏市场，并结合中国内地及台湾省的人才合作运营旗下的网络游戏。其在国内代理的第一款游戏《坦克宝贝》会员已突破100万，同时在线2万人以上。

《神之领域》在韩国曾创下同时上线人数8万人的成绩，先后登上韩国最受期待及最受欢迎在线游戏榜首，并取得2002年韩国数位内容大奖(Digital Contents Grand Award)银奖。在台湾省发行时更创纪录的邀请了F4、梁咏琪和蔡依林在不同时段担当游戏形象代言人，各自拍摄了MTV为游戏造势，有心的玩家可以留意一下蔡依林最新主打歌曲《看我七十二变》的MTV。中国大陆的玩家很快就能亲身体验这款大作的风采，也可以登陆www.asgardonline.com.cn了解更多情况。

▲ 8.8

GOC北京赛区评级赛落幕 甲级战队万元奖金得主落定

经过了3天的紧张角逐，中国AMW国美电子竞技联赛2003北京赛区评级赛圆满结束。本次北京赛区比赛，汇聚了京城以及周边地区的众多电子竞技选手和爱好者。由于北京地区的电子竞技属于国内一线水平，所以比赛异常激烈。最终《反恐精英》、《星际争霸》和《魔兽争霸Ⅲ》3个项目分别决出一名甲级选手与两名乙级选手，这些选手将代表北京赛区参加后续的联赛循环赛阶段比赛。本次北京评级赛获得了中国联通、奥美电子、精华科技与网图网城的大力支持，8月11日下午3点30分在网图网城进行了颁奖仪式。

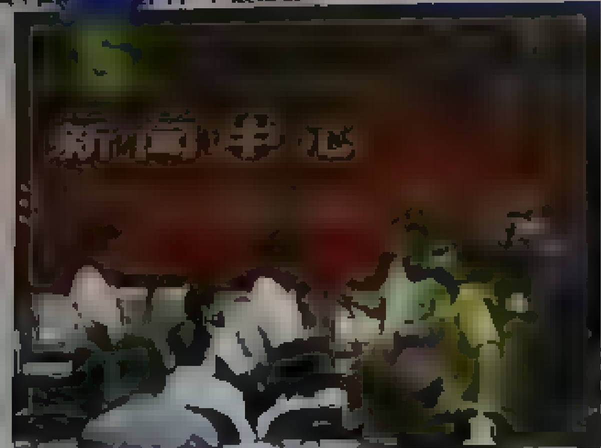


▲ 8.11

"盟军3"蓄势待发 预热活动不断

《盟军敢死队Ⅲ目标柏林》(Commandos3·Destination Berlin)国内官方网站www.commandos.cn正式开通。《盟军敢死队Ⅲ目标柏林》是2003年最受瞩目的游戏之一，官方网站除了发布"盟军3"的最新消息外，还将陆续提供游戏影音资料和DEMO下载以飨玩家。另外，为纪念"盟军敢死队"系列诞生5周年及"盟军3"发售，新天地互动多媒体将与中国集邮总公司合作制作"盟军敢死队"系列主题邮票、主题邮折作为赠送给全国玩家的礼品。这是国内首套以游戏为主题的个性化邮票和邮折。新天地还与北京移彩公司携手推出"盟军短信王夺宝争霸赛"手机短信有奖问答活动，玩家可通过参与赢取彩屏手机、游戏等奖品，详情请访问官方网站查询。

▲ 8.11



北京拉力赛登场 数码拉力赛先行

作为2003年中国汽车拉力赛北京赛段的推广活动之一，"鼎好杯"中国数码汽车拉力赛由北京市人民政府、中国汽车运动联合会和海淀区体育局共同主办，"鼎好杯"电子商城提供赞助，北京华海新领域广告公司负责承办。8月14日19:00比赛准时打响，赛场为座落在北京汽车拉力赛山区赛道旁的实创西山培训中心，培训中心内云集了来自全国各地即将参加次日开始的北京拉力赛的车队、赛车和赛手，令得本次数码拉力赛更具焦点效应，起到真假结合、虚实互动的奇效

本次比赛指定游戏为2002年全球最具真实操控感的《环球拉力大奖赛》，比赛共设2个组别，第1组是参加中国拉力赛职业车手和领航员，第2组则为媒体记者。本次比赛得到中汽联的大力推广，中国汽车运动联合会赛事主管崔建军先生亲自在北京拉力赛扩大会议上宣布本项数码赛事。比赛当日，崔先生刚刚结束北京拉力赛的赛前勘路，即风尘仆仆赶到数码比赛现场进行"虚拟勘路"。崔先生认为《环球拉力大奖赛》拟真度较强，能够实现一些真实情况下的驾驶感觉，值得向广大车迷推荐

去年北京拉力赛飞车王得主秦法伟对拉力游戏颇有研究，训练水平很高，但实战中往往受到心理因素的影响，因此临战发挥不免打上一定折扣，本次数码拉力赛获得季军；庆洋车队领航员门光远是赛车游戏爱好者，平日研究较深，不过他主要使用力回馈方向盘，此次不得不改用键盘，因此成绩略受影响，最终获得亚军；陈德安是拉力界后起之秀，也是赛车游戏玩家，他平时主要使用键盘，因此本次比赛得以大显身手，陈德安一路拚飙，最终勇夺2003年"鼎好杯"中国数码汽车拉力赛冠军，由于比赛只设一个赛段，因此他再次获得"飞车王"。北京庆洋拉力车队一向注重车队的高科技建设，例如参加各种赛车游戏比赛、在训练室安装电脑和拉力模拟游戏，车队经理正计划进一步完善虚拟现实训练系统，相信小小的拉力游戏能够为车队的正规化建设助上一臂之力。本次比赛的焦点之战是上一站长春拉力赛的N组冠军刘斌对决1600组冠军任志国，刘斌[illegible]驾驶游戏[illegible]，[illegible]，任志国接触赛车游戏较少，更多的时间是在队友身边且足观看，此次[illegible]，任志国稳扎稳打，最终凭借多年积累的车感和丰富的比赛经验胜出，而刘斌由于对电脑游戏了解不多，水平发挥欠佳[illegible]。他已经决定参加今年底举行的数字WRC游戏大赛，相信这位作风轻勇气[illegible]的车手一定也能在游戏赛场展现自己的风采。两栖车手霍飞协同女车手谭路双双参赛，之所以称之为"两栖车手"，皆因此人既参加真实赛事，也参加游戏赛事。女车手谭[illegible]对赛车游戏兴趣甚浓，本次比赛意在练兵

2003年"鼎好杯"中国数码汽车拉力赛得到了网图网城的大力协助，比赛设备运行良好，参赛者表示满意。圣比尔软件则提供了比赛用游戏软件。然而据比赛组织者介绍，原定的比赛用游戏方向盘的赞助商罗技、雷华同方和微软最终未能提供设备，使这次意在展现游戏方向盘效能的比赛未能完全体现效果。期待着今后的比赛中这些企业能积极参与，让更多的车迷感受到其竞速专用方向盘的驾驶特点，相信对竞速游戏专用外设产品打开市场大有裨益

本次比赛，中央电视台"电子竞技世界"、北京电视台"赛车世界"、《中国汽车画报》、《大众软件》、《游戏基地》和《电玩方舟》等媒体纷纷派记者参赛并进行了报道，本刊则由竞速游戏的专职玩家游骑兵出马，勇夺媒体组冠军

2003年"鼎好杯"中国数码汽车拉力赛成绩表

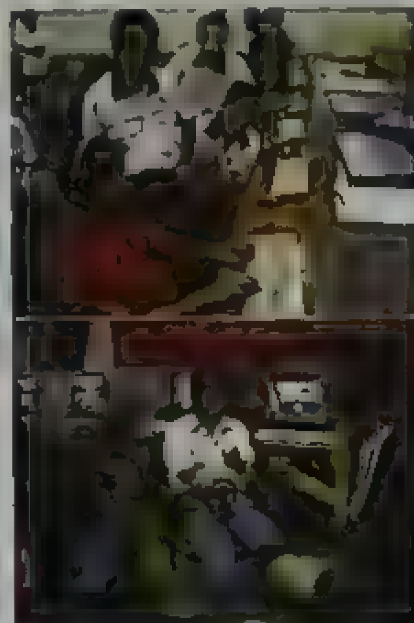
车手组前8名成绩表

名次	选手（车队）	成绩
冠军	陈德安（北京庆洋拉力车队）	2分40秒01
亚军	门光远（北京庆洋拉力车队）	2分43秒46
季军	[illegible]（北京庆洋拉力车队）	2分46秒39
第四名	[illegible]（北京[illegible]驾校拉力车队）	2分59秒60
第五名	[illegible]（北京[illegible]拉力车队）	3分45秒99
第六名	[illegible]（北京[illegible]拉力车队）	3分51秒35
第七名	[illegible]（[illegible]拉力车队）	4分27秒94
第八名	[illegible]（北京[illegible]驾校拉力车队）	6分04秒87

媒体组前8名成绩表

名次	选手（媒体）	成绩
冠军	游骑兵（《家用电脑与游戏》杂志社）	2分43秒20
亚军	[illegible]（《游戏基地》杂志社）	3分10秒27
季军	[illegible]（"电玩方舟"游戏频道）	3分29秒97
第四名	[illegible]（[illegible]记者）	3分42秒03
第五名	[illegible]（《大众软件》杂志社）	3分45秒99
第[illegible]名	[illegible]（《游戏基地》杂志社）	4分43秒35
第七名	[illegible]（中央电视台"电子竞技世界"）	4分26秒48
第八名	[illegible]（北京电视台"赛车世界"）	5分33秒03

车队冠军 北京庆洋拉力车队
飞车王 陈德安
巾帼红 谭[illegible]



▲ 8.14

魔兽争霸战 显亮无敌杯战果揭晓

由飞利浦显示器部、《电脑报》联合举办的飞利浦"显亮无敌杯"全国《魔兽争霸III》竞技大赛决赛于2003年8月16~17日在北京举行。这次全国范围的大型竞技游戏比赛设立了北京、上海、重庆、广州、沈阳、南京、深圳7大赛区，经过网上进行的积分选拔赛，各大赛区挑选出前64名选手进入现场复赛阶段，参加在以上各大城市的赛博数码广场举行的现场比赛。从2003年7月26日开始，各赛区的现场比赛于每个周末分别在这7大城市精彩上演，吸引了无数竞技游戏爱好者参与和观看。每个赛区经过淘汰制和双败制挑选出获胜的前2名选手前往北京参加最后的总决赛

参与本次大赛总决赛的14位选手分别是：广州赛区的舒旷、闵亮；上海赛区的周晨、郑道操；北京赛区的傅博、张戎甲；沈阳赛区的崔森、尹路；深圳赛区的孙力伟、张达维；南京赛区的陈科达、张御；重庆赛区的郭斌、周序。总决赛延续复赛各赛区的双败制，先将14位选手通过抽签的方式分7组进行第一轮比赛，分出败者组与胜者组之后，再陆续淘汰两组中连续失败的选手，最后由败者组的优胜与胜者组的优胜来角逐最终的排名。最后，来自广州赛区的舒旷获得了本次大赛的冠军！本次大赛总决赛冠军不仅获得了10000元现金及飞利浦液晶显示器一台，更是极有可能获得代表中国电子竞技玩家参与全球暴雪游戏精英赛的机会

暴雪全球精英赛是一个以暴雪公司出品的游戏为基础、在全世界范围内展开的大型竞技游戏比赛。它以国家为单位进行初步的预赛，每个国家的冠亚军将会在暴雪公司指定的地点参加最终的总决赛。为了保证获得暴雪精英赛的资格，参加本次大赛的选手必须出示自己所持有的正版《魔兽争霸III》的游戏软件，以配合大赛支持和推广正版的目的。目前，暴雪公司对飞利浦"显亮无敌杯"全国《魔兽争霸III》竞技大赛的审核工作已经进入了最后阶段，本次竞技大赛的最终优胜者将有可能出国参加暴雪官方全球精英赛！



▲ 8.17

泰国·宵禁

韩国网络游戏《仙境传说》在亚洲取得了很好的市场成绩，但泰国政府和许多家长认为，该游戏的负面影响大于其积极的一面，年轻人为了玩游戏牺牲了睡眠和学习时间，游戏还滋生了网络黑市的繁荣，在黑市中用虚拟装备和人物可以交换高额现金。泰国政府不久前规定，自7月15日至9月30日，每晚10点至次日早6点禁止玩网络游戏。禁令规定，泰国本地以及海外的游戏服务器，包括《仙境传说》在内，将在该时段内被封锁。泰国官员表示，禁令视情况有可能延长，并拟实行一项登记制度以使游戏玩家无法赢取非法收入。

〔治小国如烹小鲜，泰国玩家真可怜。〕

网虫·劫匪

8月6日，河南省荥阳市公安局向媒体披露了一起最新破获的案件，弓宪民等10名主要犯罪嫌疑人组成的团伙在半年多内，在河南境内的20多个县市作案60多起，盗窃汽车9辆、强奸妇女6名、抢劫作案40多起

警方介绍说，这些不到20岁的年轻人整日沉溺在网络游戏世界里，并模仿游戏里的人物踏上了犯罪道路。据弓宪民供述，在初一辍学后的几年里，他大部分时间都泡在网吧，聊天、打游戏。他玩得最多的游戏是《半条命》，紧张、刺激、血腥的场面吸引着他自由驰骋在这个虚拟世界里，很快成为网吧里的高手。

警方认为，网络暴力游戏锻炼了他们作案的胆子和"计谋"。2003年2月，这帮网虫不再满足于网上的拼杀，决定真刀真枪地大干一场。作案时，他们头带马虎帽，手持菜刀，进屋剪断电话线，用胶带捆绑受害者防止报警，"战术"成型，屡试不爽。

荥阳市公安局局长张武济认为，由于受网络暴力游戏的影响，再加上家庭疏于管理和教育，才使这群本来天真无邪的孩子，逐步走上了犯罪的道路。这不仅给社会造成了极大的危害，也给孩子的未来和家庭酿成了悲剧

〔即使警方对于犯罪诱因与游戏关联的推断不那么准确，摆在我们面前的现实也是值得深思的。暴露在完全开放的网络和充分虚拟的游戏前，青少年的成长教育问题迫切需要全社会共同来倾力关注。〕



基地·XBOX



据《参考消息》报道，驻扎在欧洲的美国空军近期投资20万美元，在全欧14个军事基地安装电子游戏设备。他们购置了100多台微软的XBOX，旨在丰富士兵们的文娱生活，让他们在闲暇时间不至于无所事事而去寻花问柳。

添置游戏机的主意是美军在德国的斯庞达勒姆空军基地首先提出的，该基地专门成立了一个委员会，力图使士兵们从营房里走出来接触新的事物，电子游戏成了第一选择。12台XBOX在基地出现后极受欢迎，这一做法由此在其它的13个基地推广开去。美军在葡萄牙的拉日什基地在这方面起到了表率作用。那里的士兵们对游戏十分痴迷，玩游戏甚至要排队等候。电子游戏让美军士兵有了回家的感觉。曾在美国海外基地任职的军官菲利普·卡特表示："被外派到这里的年轻士兵大多刚从中学毕业不久，能在这里玩上游戏机看起来似乎不是什么大不了的事情，但对这些第一次离家如此遥远的年轻人来说意义重大。"

〔从某些角度看，包括能玩游戏这一点，美国大兵的确很"幸福"。〕



库赛·游戏

一些前伊拉克军官和政府官员最近在接受媒体采访时称，萨达姆及其子库赛战略决策和战术指挥的低级错误，导致伊拉克军队在美军压力下兵败如山倒。

这些军官们批评的焦点首先集中在库赛身上。库赛直接领导的伊拉克共和国卫队一向被世人看作伊军精英，理应成为抗击美军的中流砥柱，但是他的统兵作战能力实在不敢恭维。库赛的部下法伊克上校对美国记者表示："库赛指挥作战就像孩子玩电脑游戏一般轻率。"

〔游戏这个词在此番海湾战争前后的报道中多次出现，很有些象征意义。但这次我讨厌这个家伙和这个比喻。〕



工会·游戏

8月11日，上海职工网络文化·游戏大赛开幕仪式在上海电信大楼举行。

据赛会新闻报道，为进一步掀起学习贯彻“三个代表”重要思想，落实上海市工会第十一次代表大会精神，引导上海数百万职工提高科学文化素质，争做与时俱进的新型劳动者，在上海新一轮发展中努力贡献智慧和力量，中共上海市委宣传部、上海市总工会和上海市信息化办公室决定在近期联合举办首届“上海热线杯”上海职工网络文化·游戏大赛。通过寓教于网、寓教于乐的新型载体，激励上海广大职工掌握新文化、新知识和新技能，积极参与城市的改革和发展，立足本职，爱岗敬业，不断提升自我创新能力、竞争能力和创业能力，努力实施科教兴市战略，为上海现代化建设再谱新篇章。

大赛主要内容为网页设计制作比赛和网络游戏比赛。网页设计制作比赛的主题为“做一名与时俱进的新型劳动者”；网络游戏竞赛内容为健康益智的网上游戏项目，包括泡泡堂、火线任务、反恐精英、疯狂坦克2、欢乐潜水艇等。9月中旬进入总决赛阶段，将评出“上海职工网络文化大赛十大强队”、“十大强手”及“我是网上游戏小高手”等称号。

〔不管因为什么，如果你看了以后在微笑，就说明这是一件好事。〕

传奇·110

8月6日凌晨2点，浙江平阳鳌江镇男子刘某报警称家中有小偷。民警赶到现场后才搞明白，原来是刘某的网络游戏《传奇》的密码不知被何人破解，并被盗走不少“先进武器”。经了解，刘某是个游戏迷，当日凌晨2时许，酒后回家虽已深夜，但还是打开电脑上网玩《传奇》，结果发现武器被盗，情急之中竟拨打110报警。

〔报章中记者的言语颇有不屑之意，而且估计民警对此事件也无可奈何；不过人民群众的财产丢失，难道不该找警察叔叔吗？〕

上班·游戏

不久前福建省厦门市效能办督查处和集美区效能办人员对集美区建设局进行明察暗访，发现两名工作人员上班时间在办公室玩电脑游戏，违反了效能建设纪律。近日两人受到不同处分：一名被辞退回家，一名被扣两个月奖金并通报批评。据悉，二人玩的分别是象棋和扑克游戏。

北京市海淀区政府近日宣布，在海淀区的电子政务领域推广使用具有我国自主知识产权芯片的网络计算机(NC)。使用NC后，只需通过客户终端的一个管理命令，即可限制公务员利用电脑打游戏的行为。

北京市公安局也在最近开始加大各派出所的整改力度，而派出所存在的问题之一即为内务管理松懈，一些派出所民警上班时扎堆聊天，上网玩游戏。

〔以上三段时事新闻集中说明了一点：现在大家喜欢在上班时间玩游戏。〕

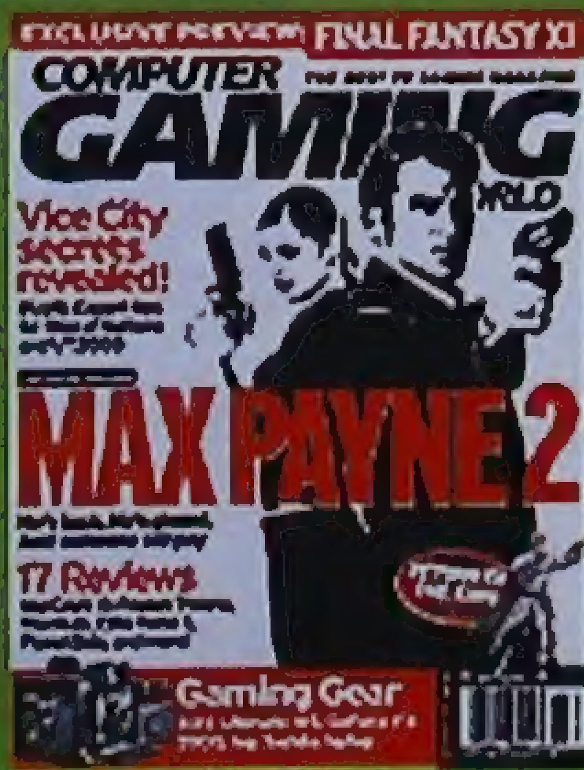
外刊概览



PC Gamer
2003.9
吸血鬼：避世救赎－血族
（Vampire: The Masquerade-Bloodlines）

White Wolf的纸笔游戏终于得到其应有的对待。凭借《半条命Ⅱ》的Source引擎和RPG宗师Trokia Games的倾力打造，令我们坚信，这部第一人称视角游戏带来的惊栗而独特的体验，会颠覆我们对于传统游戏类型的认知。请你准备好面对游戏中那些即将成为全新基准的精彩内容吧。

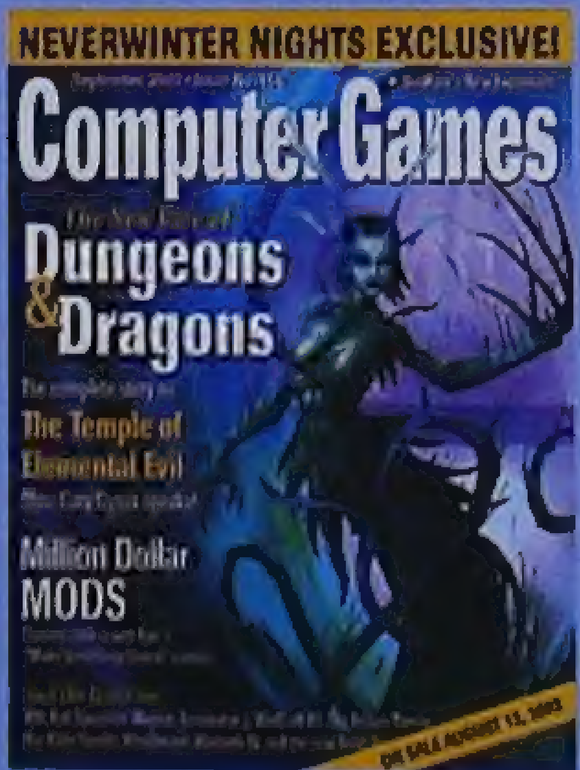
专题：
- 史上十大性感游戏
- RPG的启示



Computer Gaming World
2003.9
英雄本色Ⅱ
（Max Payne 2）

他回来了。他的愤怒，将使某些人付出代价。

热点：
- 《侠盗车手：罪恶都市》秘密揭秘
- 《家园Ⅱ》前瞻
- 《最终幻想XI》前瞻
- 《魔戒：王者无敌》前瞻
- 《魔兽争霸Ⅲ：冰封王座》评论
- 《无冬之夜：古城阴影》评论



Computer Games
2003.9
D&D的新面孔

D&D现象不会结束，不会停歇，更不会消亡。我们可以举出一些理由，包括《灰鹰：元素邪魔之庙》、《无冬之夜：Hordes of the Underdark》，我们与D&D之父Gary Gygax的对话，以及BioWare的成员如何选择他们在《无冬之夜》中最喜爱的角色。

专题：
- 百万美元的Mods
- EA的2004

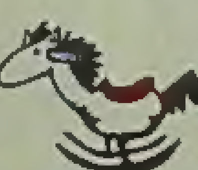


来信选登

在韩国网游报告中有这样一种“传说”，是说高考考得不好没有关系，只要游戏玩得好同样能够进入相应的高等学府深造，相信中国的玩家看了一定是大加感慨一番。真是大有自己身为一热心玩家而投胎投错了地方，看着别人职业玩家高薪出赛，平时参加各项活动还能体验一番“明星”的感觉。国家对游戏产业的全力支持，已充分体现了其对国民经济的重大贡献。可在文中也说到这只是些特例，游戏玩的好，高考成绩也八九不离十，进入高等学府深造也无可厚非，如果大家只单纯的看到只要游戏玩的好就能得到大学的认可、高薪出场的获得那就显得有点悲哀了。什么叫游戏玩的好？在网游中获得高等级、极品装备叫好，还是单机游戏中流畅的通关叫好？或是其它？在游戏没有成为一种被大家普遍认可的产业或是艺术前，它只是一种娱乐方式，而且是一种极易被人误会的娱乐方式，所以请玩家不要再动不动就拿韩国游戏环境和中国比，没有统一的标准就没有办法相比，也不要动不动就把游戏艺术和游戏文化做夸大的宣传，常常挂在嘴边。走进绝大多数网吧的所见所闻，真的很难让身在其中的我有文化与艺术的遐想！

（江苏昆山鲍贝贝，男，26岁）

——把游戏看作是一种艺术，大致因为它是多种艺术形式的结合体；不把游戏看作是一种艺术，大致因为艺术加艺术不见得等于艺术。游戏不会因为艺术而好玩，至于有没有可能因为好玩而艺术，我想这确实像鲍贝贝所言，其中人的因素很重要了。



来信选登

很久没有写问卷调查了，这回有点感受，所以就想写下来。看了第7期《家游》中的《在“暴风雪”中的日子——<魔兽争霸Ⅲ冰封王座>中文版诞生札记》这篇文章。文章中作者的经历令我很是感慨，但事后我却受到另一种启发。随着游戏业在中国的发展，游戏文化也开始在玩家中蔓延。各种各样对游戏的看法、经历、感受……被不断的写成文章。为何不将这些游戏文化的东西集合起来，办成杂志。就像《读者》一样的纯文学性专刊，其中可包括各种游戏的人和事。或者也可将《家游》一分为二，半月一期，一本偏“文”，一本偏“理”。这样可使更多的人被《家游》吸引，也可推动游戏业的精神文明和物质文明的共同发展，为《家游》带来新的发展方向和多元化可能，所谓“合久必分，分久必合”。

（陕西西安张腾，男，18岁）

——你的想法很好，有做一个传媒人的潜质呢！我们也曾考虑过采用不同方式比如附加分册、简报等等用以刊载区别于技术型游戏文章的内容，类似的改动有可能在明年付诸实施。纯粹将“游戏文化”类的内容做成杂志，至少现在还不能被看好，因为中国玩家文理偏科是很严重的，跟他们在学校里的情形别无二致。



来信选登

从FC、MD、GB，到现在的PC、GBA，我已是一个有13年游戏龄的老玩家。面对越来越多、越来越华丽、内容越来越复杂的游戏，我已经没有当初那种重玩10遍为通一关（尤其是《超级马里奥Ⅲ》）的感觉，很多Game往往没有通关便放下来束之高阁。玩的次数最多的便是《异尘余生Ⅱ》，她让我真正领略到什么是真正的电脑游戏。失去了当时那份感动，现在单机版Game减少，Online Game铺天盖地，来势汹汹，游戏只剩下了机械的操作。尤其是网游，除去个别精品，大多数内容雷同，模式雷同，无外乎打挂、练级、升装备……

期待《异尘Ⅲ》、《盟军Ⅲ》、《仙剑Ⅲ》……众多的游戏中，也只剩下这么几款让我期待的，《异尘Ⅲ》可能是永远不会有了……

最后，感谢模拟器的出现让我重温旧梦，真心感谢制作模拟器及免费发布ROM的玩家。

（新疆郭娜，女，21岁）

——《仙剑Ⅲ》大家已经玩到，《盟军Ⅲ》指日可待，而照黑岛的现状看，《异尘余生Ⅲ》……先不管它了……有这些自己喜爱的东西当作坐标，日子可能就在一次次的期待与欢愉中过得有滋味有节奏起来。

郭娜的感觉是很多“老”玩家的共同感受。对于“老”玩家们而言，总怀念当年的感觉，正如你回味着某年某月的饕餮大餐，影响的却是今天的早饭胃口。其实网络游戏固然是多了，单机游戏却未见得少了，更未见得没有什么好游戏了；只是玩到一定程度，随着年龄阅历的增长，势必有一个沉静下来的阶段。不是什么人都愿意，也不是什么人都适合一辈子玩游戏的，想清楚这些，轻松面对自己的心情起落好了。









来信选登

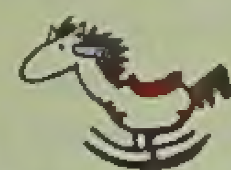
俺是个乡下人，但却是个富人，所以俺也很爱玩游戏，而且玩游戏的兴趣还很绝不亚于你们城里人。自从玩游戏便爱上它，心里很佩服你们城里人竟能弄出那么好玩的玩意儿，而且大部分的游戏信息都是从你们这个杂志上了解到的，真的很感谢你们。如果有一天我遇到你们一定给你们带点土特产尝尝。

可惜俺这有点偏僻，最近的县城里卖的软件很少，品种也少，看到你们杂志上介绍的游戏心中万分羡慕，但却无能为力，只能眼睁睁的看着。真希望你们能给俺想点办法，我想这也是很多城里人的烦恼——买不到自己想玩的游戏。可能找你们帮忙有点强人所难，但的确是很多人心中企盼的，不知你们对我的意见有什么想法，谢谢！

（山东莱州高大鹏，男，22 岁）

——国内游戏销售的渠道还不远够宽广和深入，这在中小城镇尤为明显。看来你的意见是做一些有关游戏购买指南的内容，包括软件店名址、邮购和网上订购的具体途径与方式等等，我们会认真考虑并在适合的栏目中安排的。目前杂志内的广告以及上市列表中，有很多厂商包括代理商零售商的电话、邮件与通信地址，直接与他们取得联系，或许也会有不错的效果。

挺想有机会尝尝你带的土特产，不过莱州的特产是玉雕啊……



★家游派 PLAY!CLUB > 家游主题区 > 大话家游 > 大话家游精华区 >

论坛精华

[机密]家游斑竹资格考试笔试试题

银色风刃

先说明哈，这个属于半原创作品，如有类似纯属正常~有照做者后果自负~

家游斑竹资格考试笔试试题

时间：直到管理员颁布斑竹为止

满分 150 分，笔试通过者可参加第二次面试

第一卷

一、单选题：30 分（每题 2 分）

基础知识部分

1、互动家园已经有多少年的历史了？

A：1 年半 B：2 年 C：4 年 D：不清楚

2、论坛现在已经达到了什么阶段？

A：黑暗时代 B：封建时代 C：帝国时代 D：共产时代

3、论坛一贯的口号是什么？

A：虚心接受，坚决不改　B：灌水光荣，谩骂可耻

C：论坛，以人为本　D：三个“凡是”

4、论坛现在的管理思想具体是什么？

A：无政府主义

B：罢黜百家，独尊游戏

C：斑竹就是老大，管理员是上帝

D：群众的需求就是我们的要求

5、论坛目前的格局是建立在 ________ 的政治结构下的。

A：群雄逐鹿，占山为王

B：在游骑兵领导下的君主立宪制

C：每版由一斑竹双板斧组成的金字塔多板块民主共和制

D：由论坛残余老同志领导的集体主义所有制



管理能力部分

6、你认为你当斑竹是 ________。

A：成就的需要 B：权力的需要 C：社会的需要

D：自我价值实现的需要

7、你认为如果你当选，最主要的原因是 ________。

A：老一辈斑竹板斧以及各位老头子的支持

B：家中家友的支持和欢迎

C：个人能力的体现

D：得到了幕后人物的扶植

8、你认为你作为论坛斑竹对论坛的管理应该是 ________。

A：带升降级的俱乐部管理　B：军事化管理

C：市场化管理　D：中间式管理

9、你认为论坛中比较公正的的投票手段是 ________。

A：由网友集体投票产生

B：由一些大家认同的代表人物投票产生

C：由各版斑竹板斧猜拳产生

D：由管理员直接宣布结果

10、你认为这次斑竹选举工作是 ________。

A：人民内部矛盾不可调和的结果

B：全体家友的需要

C：管理层内部斗争的需要

D：空在那里不好看

道德素质部分

11、你认为网络游戏和单机游戏应该是 ________。

A：鄙视单机游戏　B：鄙视网络游戏

C：两个都鄙视　D：两个都不歧视





12、新人在和论坛老人说话的时候不自在，你认为是因为什么？

A：自卑心理　B：偶像崇拜心理

C：正确认识自己目前地位的心理　D：打倒一切旧势力的心理

13、斑竹的根本职能是什么？

A：删铁，封贴　B：灌水

C：引导正确的讨论方向 D：批判不符合自己审美观点的东西

14、对于论坛中的大老们，你认为是 ________。

A：黑社会 B：地头蛇 C：忠烈世家 D：领导

15、你认为斑竹相当于 ________。

A：皇帝 B：慈禧 C：服务生 D：垃圾回收员

二、多选题：30 分（每题 3 分）

1、论坛中的四大家族包括：

A：鹰之队　B：帝国华击团　C：钢铁兄弟会

D：喋血联盟　E：反网游联盟

2、论坛中的美女包括：

A：小兰　B：赤名英子　C：钱小妖

D：龙 MM　E：温柔宝贝

3、午夜寒刀是一个什么人？

A：男人　B：论坛斑竹　C：中年人

D：企业家　E：有钱人　F：已婚的人

4、论坛水王是哪位？

A：争锋骑士 B：剑仙 C：hehe D：羽翼 E：高野森

5、下面那几个字的组合是骂人话？
A：TMD B：TNND C：KAO D：BTSL E：PLMM

6、下面那几次事件是引起论坛混乱的大事件？
A：上杉蓝鹰风格事件　B：hehe 被关事件　C：小兰追逐事件
D：珍珠港事件　E：四照幕名抢劫事件

7、下面那些文章属于网络创作？
A：《金瓶梅》 B：《第一次亲密接触》 C：《包法利夫人》 D：《毕业前让我抱抱你》 E：《新同居时代》

8、论坛现在还包括那些区块？
A：大话家游　B：游戏论道　C：风花雪月
D：灌水百分百　E：角色扮演

9、家中小道消息的主要传播途径包括：
A：QQ B：ICQ C：MSN D：论坛短消息 E：家友聚会

10、论坛的主要奖励机制包括：
A：点击加分 B：精品收藏 C：置顶留念 D：斑竹跟贴 E：游哥赏脸 F：美女崇拜 G：小虾佩服 H：删帖警告 I：从小虾米到开国大老的地位提升

三、判断题：10 分（每题 2 分）
1、斑竹和管理员基本是对的，就算有错也是可以忽略不计的。
2、家中多恐龙，网间多人妖。
3、网恋有利于纯洁灵魂世界，是网民脱离低级肉欲的动物性，上升到柏拉图式的精神性。
4、删 ID 是不道德的，凡是删 ID 的管理员都应该枪毙。
5、网吧是异端，网游是洪水猛兽。

第二卷
四、名词解释：（20 分，每题 4 分）
1、FID（请结合论坛历史娓娓道来）
2、大老（这大家都知道，主要是要举出 10 个以上现在还留在家中的大老）
3、××组织（任选家中一组织，解释其存在，不要仅停留于字面意思，要结合其产生背景，年代，和发展壮大的过程，并结合其代表人物，主要事件详细说明）
4、PLMM（主要是要举出例子，比较其姿色才情，强项弱点，以供家中单身帅哥参考）
5、小编（要将各位小编在论坛中 ID 签名以及其具体姓名详细罗列）

五、简答题：10 分（1、2 题每题 3 分，第三题 4 分）
1、以德治家的具体内容方法措施结果。
2、论坛大老存在的必要性和消极性，并分析其所占比例。
3、各论坛前斑竹的成就，历史地位（在任时间短于一个月的可不计）。

六、论述题：20 分
此次互动家园斑竹竞选的背景、起因、目的和结果预测。（要提供大量具体历史材料，敢于做出大胆和富有逻辑的推理，对关键人物进行介绍，对事件做深入翔实的分析，挖掘联系各主要人物之间关系和矛盾，达到家园小舞台，人间大社会的生活反射）

七、作文：30 分
题目：《我爱我家》
题材不限，字数 2500 字以上。

（家友精彩回帖，请访问 www.playgamer.org 观赏）

公告栏

〈读者指南〉

●邮购
汇款地址：北京市 813 信箱
《家用电脑与游戏》发行部
邮政编码：100037
联系电话：010－62103397/98/99
电子信箱：reader@playgamer.com
注意事项：请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄 2 元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

●投稿
投稿地址：北京市 813 信箱
《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100037
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用 TXT 格式，细图请用 90%图像质量的 JPG 或 BMP 等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联系资料，请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若对时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于 A4 规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用 JPG/PSD/BMP 等通用格式，如需退还原稿请在来稿中说明。

〈2003 年第 7 期读者调查问卷统计结果〉
读者对本期杂志的总体印象：

非常好	16.3%
还不错	62.5%
一般般	15.8%
不太好	5.1%
糟透了	0.3%

本期读者最喜爱的文章：
特别企划：在"暴风雪"中的日子
本期读者阅读最不舒适的版面：
秘集市（P87）

2003 年第 7 期 家游——天人
有奖问卷调查幸运读者名单

北京	历有亮	广东广州	周家豪
安徽池州	汪然	福建厦门	林武盛
广东阳春	黄继升	山东烟台	杨光铁
浙江杭州	阮栋	四川射洪	王辉
云南保山	叶翔	吉林白山	孔祥晟
浙江杭州	谢晖	浙江平阳	严一力
山西运城	王凯	黑龙江鸡西	胡建国
北京	刘欣	山东滕州	张乐
上海	纪晔	广西柳州	何百川
陕西西安	李德明	辽宁营口	毛大成
江苏丹阳	蔡万铃	湖北随州	黄宇
安徽蚌埠	刘杰	河南焦作	王睿
湖南长沙	谢知微	河北唐山	张鹏军
上海	吴伟亮	广东深圳	夏时发
重庆	赵刚	天津	马平安

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么。所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。


神州
ONLINE